
Busca al reverso Super Otaku
OTAKU
MANGA Y ANIME EN TU IDIOMA
SUPER OTAKU
HIKIKOMORI
BERSERK
GHOST HUNT
DEVIL MAY CRY
¿POR QUÉ LOS VIDEOJUEGOS NO SON COMO EL ANIME?
BLEACH, ELFEN LIED, SEIYA, FRONT INNOCENT, SÚPER OTAKU
POSTER DOBLE, ESPECIAL JAPONÉS NÚMERO 1, TOP 5
LOS MAILS DE LOS LECTORES... ¡Y MUCHÍSIMO MÁS!
$22.00
USA $3.20
30
NÚMERO
www.minaeditores.com
MINA EDITORES

Contenidos











STAFF

OTAKU
Es una publicación de
Corporativo Mina, S.A. de C.V.
ENERO 2008

PRESIDENTE
José María Flores Muñoz

EDITOR RESPONSABLE
Germán Flores Trujillo

CO-EDITOR
Edgar Flores Pedroza
super_otaku@hotmail.com

DIRECTOR EDITORIAL
Durgan A. Nallar

COORD. EDITORIAL Y RELACIONES PÚBLICAS
Lilian Carrasco

JEFE DE REDACCIÓN
Rodolfo A. Laborde

DIRECTOR DE ARTE
Gastón Enrichetti

REDACCIÓN
Claudio Díaz, Lisandro Pardo, Marcos J. Pesquero, María del Pilar Reyes, Constanza Villanueva, Maximiliano Ferzzola, David Alvarez Guzmán, Okcen Azakura

DIR. DE VENTAS Y MARKETING
Gustavo Peña
acuñagustavopena@minaeditores.com

IMPRESIÓN
Editorial Mina, S.A. de C.V.
Tokio 424 Col. Portales
México D.F. / C.P. 03300
Tel.: 30-95-37-73 /30-95-37-36

DISTRIBUCIÓN EN EL D.F.
Despacho Everardo Flores
Serapio Rendón No. 87
Col. San Rafael
México D.F. / C.P. 06470
Tel.: 55-66-62-00

DISTRIBUCIÓN EN EL INTERIOR
Codiplyrsa de C.V.
Serapio Rendón No. 87
Col. San Rafael
México D.F. / C.P. 06470
Tel.: 57-05-35-35

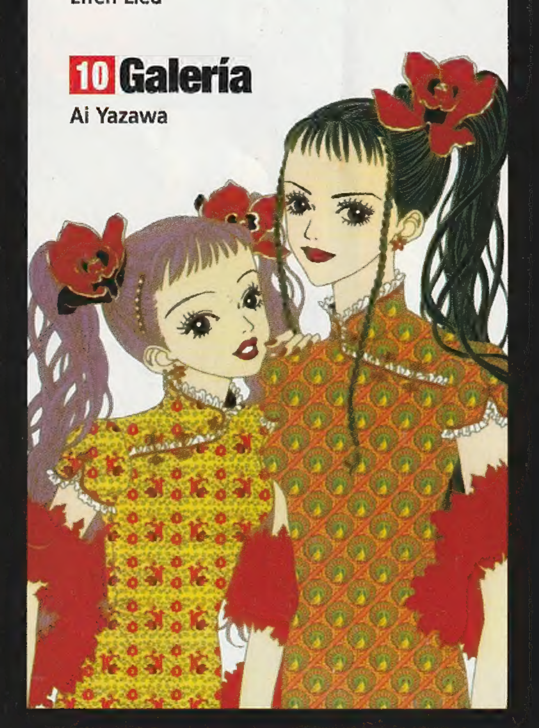
DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS
DIMSA
Mariano Escobedo No. 218
Col. Anáhuac
México D.F.

DISTRIBUCIÓN EN CENTROAMERICA
Enlace Comercial Génesis S.A. de C. V.
Av. Ceylán 517 Industrial Vallejo

Reserva de título: 04-2005-080814592100-102
Certificado de Licitud de Título:
Certificado de Licitud de Contenido:

¿Comentarios y Sugerencias?
Correo: REVISTA OTAKU
Circuito Médicos No. 13
Cd. Satélite / Naucalpán
Estado de México C.P. 53100
Tel. 91-14-31-15 al 26 / Fax 55-62-11-14
E-mail: otaku.revista@gmail.com

NÚMERO 30



Editorial

Tiempo de cambios. Habiendo pasado casi 30 meses junto a ustedes, queridos amigos y amigas, creemos que logramos nuestro principal objetivo, ese que les comentábamos allá por el número uno: llevarles mes a mes la mejor y más completa –y más bonita en cuanto a imágenes– revista de manga y anime de México. Una revista para atesorar, una publicación que para muchos y muchas se transformó con el tiempo en un amigo/a, como un hijo para nosotros (al fin de cuentas somos los que la vimos nacer, ¿no?). Un sueño que pudimos cumplir en esta vida, en buena parte gracias a Mina Editores. Aún así, queremos más. ¡Porque ustedes se lo merecen! Vamos a seguir evolucionando y regalándoles sorpresas, la mejor información y las mejores imágenes del mundo otaku.
Por lo pronto, les espera a continuación un súper número cargado de sorpresas, curiosidades y datos interesantes. Doble poster sin avisos ni partes de otras secciones, un O Sensei un tanto, ¡ejem! especial, el siempre esperado correo, ¡y muchísimo más! ¡Muchas gracias por estar otro mes junto a nosotros!

Rodolfo A. Laborde
Jefe de redacción

ANIME PREMIUM

"¡Hablen de otra cosa que no sea Animax y CN!", nos escriben algunos lectores. ¿Cómo hacerlo, si el 98 por ciento de anime que se deja ver por TV proviene de alguno de esos dos canales de paga? (además, ni siquiera dicen "por favor"). Bueno amigos, sus "plegarias" han sido por fin oídas, porque desde el 1ro de noviembre pasado tenemos entre nosotros una nueva señal -Cityvibe- un canal Premium que tiene intención de emitir conciertos musicales, películas varias, y... ¡anime! Sí, sí, mucha animación japonesa de la buena. Ya han sido confirmadas series de la talla de Death Note, Ergo Proxy, Rurouni Kenshin, e Iria – Zeiram the Animation (la única sobre la que jamás escribimos), todo en su idioma original y con subtítulos. Estamos seguros que muchos otakus se sentirán en la gloria con esto último, no así los que trabajan en nuestro país como seiyuus. ¿Cuántos de nosotros podrán realmente disfrutar de esta programación? Creemos que no muchos por el momento, pero descuiden. Los mantendremos informados de todo lo que acontezca en el nuevo Cityvibe.



GUNDAM ¿UNA POSIBILIDAD?

El Instituto de Desarrollo e Investigación Técnica del Ministerio de Defensa de Japón tiene una página web en la que menciona estar trabajando en algunos proyectos importantes relacionados con robots. Uno de ellos sería un robot en miniatura para reconocimiento y recolección de datos. Y no son muchos más los datos al respecto. Por otro lado -y lo que más nos llamó la atención- fue la charla que se dio entre el 7-8 de noviembre último, intitulada "Hacia la puesta en práctica de Gundam" (sistema personal de equipo avanzado). ¿Estaremos viendo de aquí a unos años robots de 18 metros de altura, provistos de espadas láser y escudos en el ejército japonés? ¿O será pura propaganda, con la sola intención de reclutar más jóvenes para sus Fuerzas de Defensa? No sería la primera vez que hacen esto: ya se utilizó en varias ocasiones al Detective Conan, y a varias cantantes importantes de ese país, para atraer gente a sus filas.



SECUELA PARA AFRO SAMURAI

En un reciente reportaje al creador de la increíble miniserie Afro Samurai, Takashi Okazaki confirmó que ya está en producción una nueva serie -esta vez para TV- de la franquicia millonaria. Okazaki también hizo saber a la prensa que, al igual que con el primer Afro Samurai, esta nueva entrega se estrenará por la señal conocida como Spike TV, en los primeros meses de 2008. La historia seguirá los sucesos de los primeros cinco episodios, con Afro aceptando finalmente su destino como mejor guerrero del mundo. Pero no tendrá demasiado tiempo para disfrutarlo, parece, porque vendrá una mujer a reclamar el puesto. ¡Ups!





IKKITOUSEN LIVE-ACTION

Es irónico, realmente. Mientras nosotros esperamos a que alguien se decida a emitir la primera serie animada de estos guerreros (¡y guerreras!) en edad escolar, pasando la frontera tenemos a Tokyopop, que por estos días planifica la adaptación del manga a una película con actores de carne y hueso. Y la verdad, teniendo en cuenta el alto nivel de erotismo del manga -mucho mayor que el del anime-, más el gusto de los gringos por censurarlo todo, y nuestro rechazo a este tipo de películas, ya agradecemos estar de este lado del mapa. Lo último que vimos en materia de live-action fue Dead or Alive, lo que refuerza todavía más nuestra hipótesis.

¡DEGENERADOS!



Capcom y Sony Pictures Entertainment de Japón anunciaron un proyecto en conjunto que dará que hablar y mucho durante los próximos meses: Biohazard: Degeneration, un film de imágenes generadas por computadora (CG) que presentará, si bien basado en los juegos, una historia completamente original. Por si algún despistado mayúsculo todavía no se dio cuenta, estamos hablando de la saga de horror que conocemos todos aquí como Resident Evil. Esperamos con impaciencia enterarnos de mucho más, muy pronto.

EL MANGA NO REPUNTA

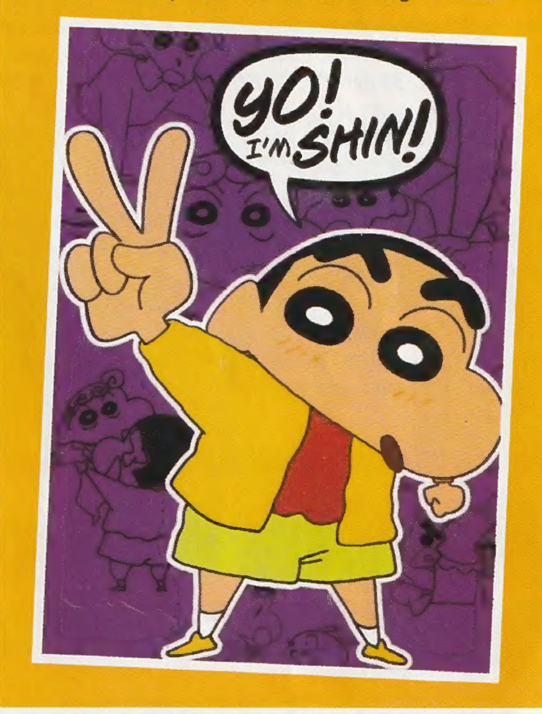
Por quinto año consecutivo, Japón ve a la próspera industria del manga caer más y más abajo en las ventas. ¡Siempre al revés que aquí! ¿Los motivos? Los especialistas creen que se debe, por lo menos en parte, al auge del manga en los celulares, a los jóvenes japoneses (que por los últimos censos nacionales ya no parecen ser tantos), y a la falta de originalidad en las historias, tal vez el peor de todos los males.





COLONIA SHIN-CHAN

Si Evangelion tiene su propio café, ¿por qué el chavo más terrible y flatulento de la TV no puede tener su línea de colonias y *eau de toilette*? Aprovechándose del éxito del pequeño monstruo, Air-Val International ofrece fragancias de naranja, limón, manzana, pera y melón, entre otros. Sabemos que no van a salir corriendo a comprarlas, pero nos pareció interesante contárselo de todas formas. ¡Ah, el mundo de los negocios...!



Hagen Merak Beta

Amor, celos y locura

Datos Principales

Estrella: Beta Merak
Edad: 21 años
Peso: 70 Kg
Altura: 1,80 m
Vestimenta del Dios: Sleipnir, el caballo de ocho patas de Odín
Lugar de Nacimiento: Asgard
Lugar de Entrenamiento: Asgard, la Cueva de Magma
Ataque Principal: *Universe Freezer* –Universo Congelante–, *Great Ardent Pressure* –Gran Presión Ardiente–.
Importancia dentro de la obra: Sólo aparece en la versión animada, no habiendo sido creado por Masami Kurumada.

Historia

Hagen de Merak fue criado en el Valhala, el legendario palacio de Odín. Pasó su infancia y adolescencia entrenando en una cueva al pie de un volcán, hasta convertirse en uno de los luchadores más destacados de Asgard.

Aunque ama locamente a Freya, la hermana de Hilda, y daría por ella su vida y mucho más, su deber como guerrero le impide dedicarle sus atenciones como quisiera. Por ello, grande fue su furia cuando supo que su amada había liberado a Hyoga de su celda. Eso lo enfureció y llevó a luchar con todas sus fuerzas contra el Santo de Bronce.

En un principio la lucha parecía igualada. Aprovechando su dominio sobre el fuego y el hielo por igual, Hagen llevó a su contrincante hasta el volcán que conocía bien, lo cual pensó que le daría una mayor ventaja, pero no contó con la intervención de Freya a favor del Santo del Cisne.

Esta aparición lo cegó aún más, llevándolo a atacar a amigos y enemigos por igual. No atendiendo a razones, este odio creciente le hizo presentar huecos en su defensa, que Hyoga supo aprovechar, venciéndolo mediante el ataque Ejecución de la Aurora. Así halló la muerte un guerrero noble, equivocado al defender una causa injusta.



Alberich Megrez Delta

Inteligencia al servicio del mal

Datos Principales

Estrella: Delta Megrez
Edad: 20 años
Peso: 66 Kg
Altura: 1,68 m
Lugar de Nacimiento: Asgard
Lugar de Entrenamiento: Asgard, el Bosque de los Espíritus.
Ataque Principal: *Amethist Shield* –Escudo Amatista–, *Hono no Ken* –Espada de Fuego–, *Nature Unity* –Unidad de la Naturaleza–.
Importancia dentro de la obra: Sólo aparece en la versión animada, no habiendo sido creado por Masami Kurumada.

Historia

Este guerrero en particular se preciaba de ser el más inteligente de Asgard, lo cual lo enemistaba con sus compañeros, quienes lo consideraban un soberbio.

La misma Hilda le aconsejaba practicar más sus habilidades de combate, dejando de lado su pasión por las ciencias y los libros. Ciertamente, era el más sabio de los Guerreros de Asgard, pero también el más ambicioso, defecto que terminó llevándolo a su propia perdición. Nunca le importó si una acción era justa o injusta, sino el resultado obtenido: vencer a cualquier costo.

Alberich mantiene un duelo personal con Siegfried por ser éste el preferido de Hilda, algo que él considera injusto hacia su persona. Además de su enorme ego, que ya le traía problemas, este guerrero tiene ambiciones personales, conquistar Asgard y regirlo en forma absoluta. Por ello, aunque sabe que Hilda está poseída por el anillo del Nibelungo, no comparte esta información con sus propios compañeros. Al contrario, no duda en utilizar a los Santos de Atenea para de este modo reunir los siete Zafiros de Odín que le darán el poder.

Alberich logró varias victorias sobre los Santos de Atenea. Primero venció a Marin de Águila, utilizando para ello su técnica Escudo Amatista. Luego alcanzó la victoria sobre Seiya y Hyoga, para finalmente enfrentarse a Shiryu con cierta comodidad. La ayuda inesperada de Dohko de Libra inclinó la balanza a favor de los Santos de Bronce, llevando al guerrero de Asgard a la muerte.





Cuando Naruto no era más que un sueño para todos nosotros, ya figuraba en nuestro Top 5. Ahora es Bleach el que se está haciendo desear cada vez más. Increíblemente, este mes dejó por el piso a DBZ, Saint Seiya, Fullmetal Alchemist y demás clásicos, colocándose firme en el puesto número 2 de series favoritas, y figurando su protagonista entre los cinco galanes más deseados por las chicas. ¿Quién iba a imaginarlo?

Top 5

Los más votados

Series favoritas	
01	Naruto (CN)
02	Bleach
03	Basilisk (Animax)
04	Hellsing (Animax)
05	Gantz (Animax)

Galanes de ensueño	
01	Shun de Andrómeda (Saint Seiya)
02	Shinji Ikari (Neon Genesis Evangelion)
03	Yami-Yugi (YU-GI-OH!)
04	Saga de Géminis (Saint Seiya)
05	Ichigo Kurosaki (Bleach)

Chicas súper	
01	Rei Ayanami (Neon Genesis Evangelion)
02	Reika (Gantz)
03	Arcueid (Tsukihime)
04	Saya (Blood+)
05	Atena (Saint Seiya)

Series que queremos ver (¡y pronto!) aquí en México	
01	Bleach
02	Death Note
03	Tsubasa Reservoir Chronicles
04	Lucky Star
05	Tengen Toppa Gurren Lagann

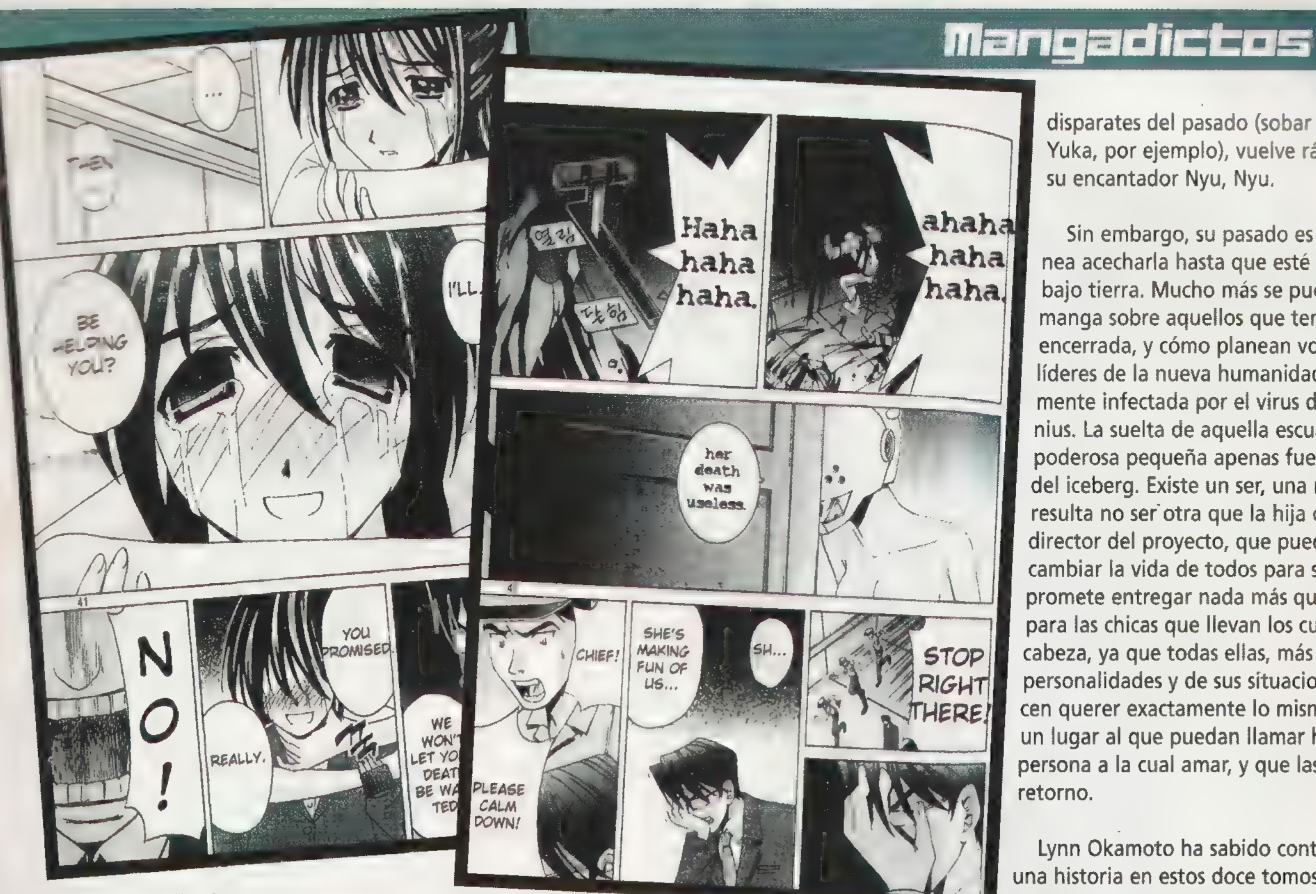


Estos son los últimos resultados obtenidos, basados en los recientes e-mails de nuestros lectores y lectoras.

Elfen Lied

Con los cuernos bien puestos





Muchos allí afuera creen que su aparición en el mercado animado fue algo impactante. Pero no lo fue porque haya hecho uso de clásicos detalles como el fan service, el sistema de harén, o la sangre a borbotones. Es cierto, estas tres cosas están presentes en Elfen Lied, pero también están la tristeza, la desesperación, el abandono, y otras cosas como la preocupación, el cariño, y el amor. Si llegaron a conmoverse al ver este anime, si llegaron a sentirse identificados con la cataclísmica relación entre Kouta y Lucy/Nyu, y si todavía no han leído el manga, sinceramente, no sabemos qué es lo que están esperando.

Los doce caminos de un diclonius

Todos están presentes. Todos y cada uno de ellos, a quienes hemos visto durante esos geniales trece episodios. Casi con una fidelidad exacta podemos ver el tremendo escape de Lucy, si no fuera porque es incluso más violento y sangriento que en su contraparte animada. Y tal vez más inocente aún es la Nyu que Kouta y Yuka encuentran en la playa. El destino de Kouta parece estar rodeado de más oscuridad que en la serie, manifestado desde el mismo instante en que pone sus ojos sobre la chica con los cuernos en la cabeza. Un destino que lo llevará a recordar de a poco aquél episodio en el que su padre y su hermana murieron, bloqueado tan profundamente en su mente, que todavía piensa que fue un accidente. El mismo destino que hará que adopte legalmente a Mayu, debido a los abusos constantes de su padrastro, y la constante negación de su madre biológica. Y el mismo destino que lo llevará a darle refugio a la mutilada Nana, que sigue teniendo problemas con sus implantes. Por eso es que el Kouta del manga destaca con su determinación de "proteger a sus mujeres", no importa qué tan adversas o complicadas sean las circunstancias.

Algunos que otros han logrado tener su lugar, como la joven Nozomi, con su tímida actitud, su problema de incontinencia, y su manera de cantar, que llama la atención de Nyu desde el comienzo. Y también están los que llevan aún más allá el papel que les conocemos, como es el caso de Bandou, quien está dispuesto a todo con tal de vengarse por la paliza que Lucy le dio (sin mencionar su brazo cortado). Pero a pesar de las locuras de Nyu, del drama de Nana con su padre, o de los momentos calientes que Yuka tiene con Kouta, el eje maestro de Elfen Lied sigue siendo esa implacable máquina de matar llamada Lucy. Esa misma chica que puede cortar a todo y a todos, y sólo puede lograr cierto grado de autocontrol cuando piensa en Kouta, la única persona a la que ha amado (y aún ama con locura) en toda su vida. Aborrece la idea de no poder vivir junto a Kouta como Lucy, por lo que debe conformarse con estar junto a él teniendo la personalidad de Nyu, la cual debemos decir, evoluciona bastante hacia los tomos finales, al punto de poder hablar fluidamente. Claro que, cuando le recuerdan alguno de sus disparates del pasado (sobar los pechos de Yuka, por ejemplo), vuelve rápidamente a su encantador Nyu, Nyu.

Sin embargo, su pasado es duro, y planea acecharla hasta que esté varios metros bajo tierra. Mucho más se puede ver en el manga sobre aquellos que tenían a Lucy encerrada, y cómo planean volverse los líderes de la nueva humanidad, completamente infectada por el virus de los diclonius. La suelta de aquella escuálida y ultrapoderosa pequeña apenas fue la punta del iceberg. Existe un ser, una niña quien resulta no ser otra que la hija del mismísimo director del proyecto, que puede llegar a cambiar la vida de todos para siempre. Esto promete entregar nada más que sufrimiento para las chicas que llevan los cuernos en su cabeza, ya que todas ellas, más allá de sus personalidades y de sus situaciones, parecen querer exactamente lo mismo: Tener un lugar al que puedan llamar hogar, y una persona a la cual amar, y que las ame en retorno.

Lynn Okamoto ha sabido contar más que una historia en estos doce tomos. No se trata de algo tan básico como un monstruo queriendo vivir como un ser humano. La espiral de sufrimiento y desprecio que deben recorrer estas chicas con cuernos ponen a prueba todo grado de compasión existente. Por más mínimo que sea el momento en el que pueden sentir un poco de felicidad, es garantizado que la desgracia está a la vuelta de la esquina. Las expresiones de los personajes hablan por sí solas, volviéndose verdaderos avatares del momento que enfrentan. Es cierto que en algunos casos, hubiéramos querido ver un trabajo más refinado en cuanto al diseño de los rostros, pero los trazos saben cumplir, especialmente durante el par de instantes hot que tiene Yuka, y cuando Nyu anda desnuda corriendo por la casa.

Por suerte, la docena de tomos que le dan forma a la historia de Lucy ya no son algo inalcanzable. Hace poco tiempo que el Grupo Editorial Vid lanzó el manga, completamente traducido a nuestro idioma. Pero lo mejor de todo es que el manga ya está terminado en Japón, por lo que no hay que quedarse esperando durante meses hasta que el mangaka tenga la inspiración suficiente como para poder continuar. Y llegamos a una conclusión tan simple como sumar dos mas dos. Si les gustó el anime, no existe razón alguna, salvo la monetaria, para que no se deban lanzar de cabeza hacia este manga, porque esta canción élfica, es sencillamente imperdible.

-Lisandro Pardo

AI YAZAWA

La vida desde los ojos de una mujer



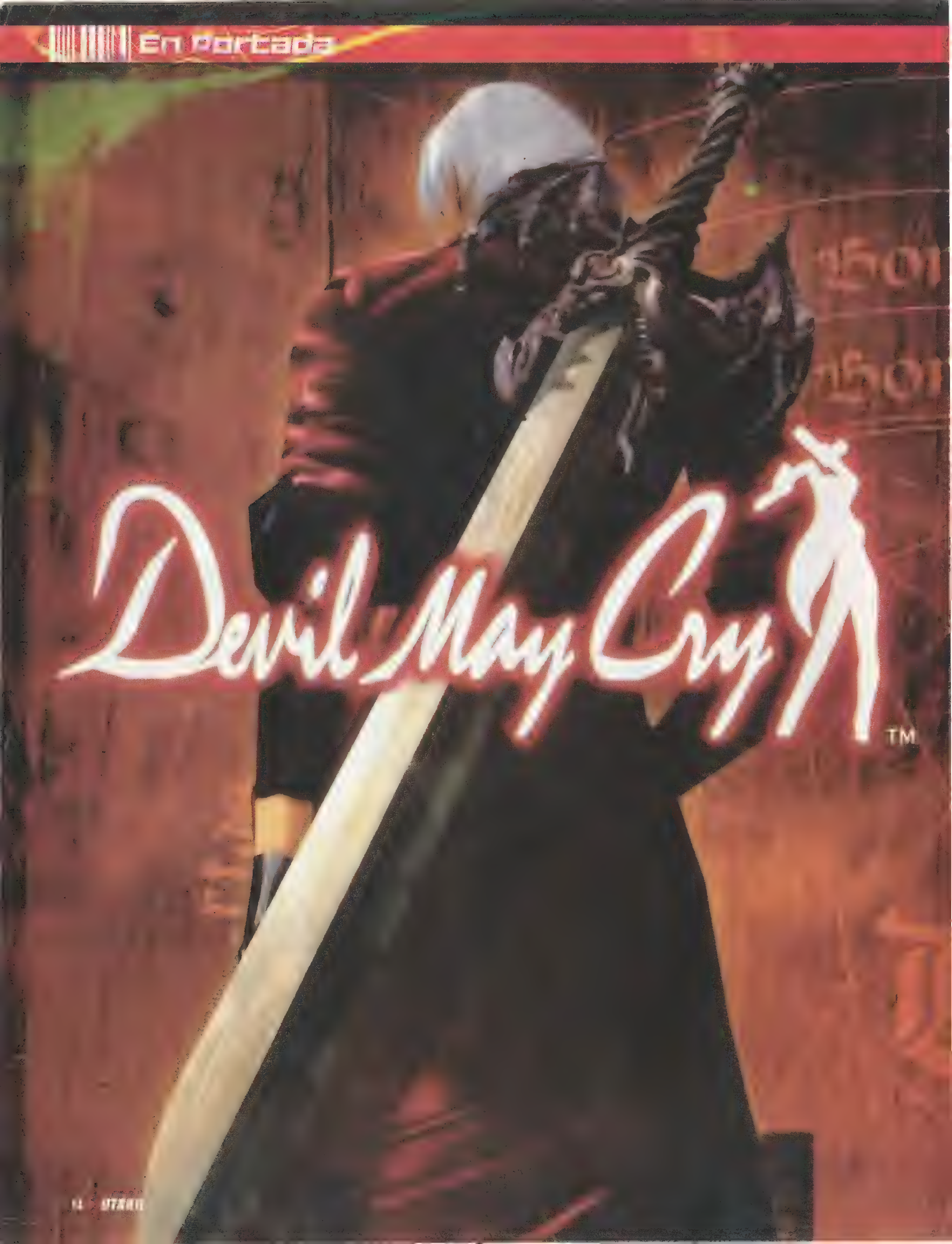
¿Será por sus imágenes llenas de color, o por su cuidadísimo diseño de indumentaria? ¿Por desarrollar temas actuales de la vida misma, o por todos los prototipos de mujer que aparecen en sus historias? Difícil decirlo, pero con solo echar una rápida mirada a las ilustraciones de las siguientes páginas queda bien claro que el artista de este mes es... ¡una mujer! Sí, desde las CLAMP y la madre de Ranma ½ e Inuyasha que no hacíamos espacio en nuestra galería para una señorita. ¡Hora de enmendar ese error! Fanática de las pelucas (se dice por ahí que necesita llevar una puesta siempre que se sienta a dibujar), del diseño de modas, los gatos y el chocolate, Ai es actualmente una de las mangakas más admiradas de la industria, además de vanguardista, talentosa, detallista al extremo, y dueña de un estilo único. Este último puede deberse a su antiguo trabajo como profesora, no así su particular sentido del humor, característica innata de esta prestigiosa creadora de historias. Muchas de sus fans aseguran haberse sentido identificadas casi al instante con alguna de las protagonistas de sus obras, lo cual no nos sorprende, dada la cantidad de mujeres plasmadas en Futari no Seaside Park, Kaze ni Nare!, Marine Blue No Kaze Ni Dakarete, Tenshi Nanka Ja Nai, Gokinj Monogatari, Kagen no Tsuki, Paradise Kiss, y NANA, entre tantas otras. Debutó a mediados de los años ochenta, en la revista Ribon (allí trabajó en más de diez series), para luego pasarse a Shodensha, en donde publicó su obra más representativa: Paradise Kiss. Otras publicaciones que fueron honradas con sus trabajos fueron Zipper y Cookie, todas revistas para chicas. Nació en Osaka, Japón, el 7 de marzo de 1967.

-Rodolfo Laborde








Devil May Cry™



Devil May Cry

Mucho Dante, pero sin comedia

Una vez más, entre la oleada de trabajos que siguen pululando el mundo del anime, nos encontramos con un juego de consola que, después de ganarse una considerable reputación en ese entorno, encuentra la ocasión exacta para saltar a la pantalla de televisión. En este caso se trata de Devil May Cry, archiconocida saga dentro del mundo del PlayStation 2, y a la que muchos asocian con la Divina Comedia de Dante Alghieri. En lo personal nosotros tenemos nuestras dudas sobre esta asociación. No hay recorrido espiritual ni visita al Infierno, pero lo que sí hay, es un montón de demonios.

Demonios no has de llorar

Ni mucho menos, siendo una saga que vendió una gran cantidad de copias desde su lanzamiento. Pero primero que nada, debemos ubicarla un poco en la línea del tiempo. Devil May Cry tuvo la presentación de su primer juego en agosto del año 2001 en Japón, mientras que su versión americana llegó a este lado del charco dos meses después, y en Europa arribó en diciembre de ese mismo año. Este juego primerizo narró la historia de Dante, personaje principal de la trama, quien tiene la particularidad de ser mitad demonio. Junto a una misteriosa mujer de nombre Trish, Dante termina involucrado en una lucha directa contra Lord Mundus, demonio que hace de mucho más que el simple malo de turno. Dejando de lado las críticas que tuvo en cuanto a su elevado nivel de dificultad, el primer juego de Devil May Cry recibió unas puntuaciones excelentes, además de generar una gran expectativa hacia el futuro.

Por supuesto, esto le dio una base inmejorable para el lanzamiento de su secuela, que conoció los escaparates en enero del año 2003. Esta vez Dante se debe enfrentar a un tal Arius, y evitar que reviva a un demonio conocido como Argosax. El dicho dice que segundas partes nunca fueron buenas, y parece que Devil May Cry 2 no fue la excepción. Además de demandar dos DVDs, contra uno del primer juego, sufrió demasiados cambios en comparación con su predecesor, desde la actitud del mismo Dante, hasta todo el equipo de dirección que se encargó de la primera parte. Además, el intento de corregir la excesiva dificultad vista en el primer título terminó



siendo contraproducente, ya que el juego pasó de ser demasiado difícil, a demasiado fácil. A pesar de estas dificultades, Devil May Cry 2 obtuvo buenas ventas y algún que otro buen puntaje, pero en general, el sentimiento de los seguidores fue de decepción, y por qué no, de un paso hacia atrás.

Poco más de dos años después, el tercer título de la saga sale a la calle, pero no se trata de una secuela sino de una precuela, narrando hechos ocurridos antes de lo visto en el primer juego. Principalmente se puede ver los tires y aflojes entre Dante y su hermano Vergil (quien también tiene su grado de aparición en el primer juego), justo cuando Dante había terminado de abrir su agencia. Este tercer juego recibió una atención mediática muy superior a los otros dos juegos, además de ser el único en salir de la exclusividad para las plataformas PS2, llegando así hasta las PC. Otra cosa digna de destacar es que la trama de este juego alcanzó el estado manga, lanzado en un total de dos tomos. Actualmente tiene una versión en inglés, y es publicada por Tokyopop. En cuanto al juego en sí, resultó ser mucho más satisfactorio que el título anterior, aunque las quejas sobre el exceso de dificultad volvieron a surgir, y muchos destacaron cierta inferioridad en la versión de PC en cuanto a gráficos y controles.

Las últimas novedades ubican a la cuarta entrega de la saga con un probable lanzamiento en enero de 2008, y con versiones para el PlayStation3, el Xbox 360, y la PC. Pero el cambio más radical que se conoce hasta el momento es la remoción de Dante como personaje principal. Devil May Cry 4 presentará a Nero, un joven de pelo blanco que si bien promete no quedarse corto en cuanto a poderes, habrá que ver cómo lo reciben los fans de Dante. Después de todo, ni siquiera le perdonaron a su ídolo el cambio de actitud que tuvo en el segundo juego, así que será cuestión de ver de qué manera recibirán el no-protagonismo (aunque sí estará presente) de Dante.

Suficiente del juego, ¿y el anime?

El anime de Devil May Cry alcanzó las pantallas en junio de este año. La animación estuvo bajo la jurisdicción de Madhouse Studios, con una cercana supervisión de Capcom, creadora de la saga. Los hombres detrás de la historia son Shin Itagaki como director (quien interviniera en trabajos como Black Cat, Princess Mononoke y una de las pelis de Detective Conan), y a Toshiki Inoue en la composición de la serie. El repertorio de Inoue es mucho más amplio, que van desde Death Note hasta Galaxy Angel, y pasando por la mismísima Fullmetal Alchemist. La historia, al menos la que se presenta en el anime, nos narra a las apuradas algunos detalles sobre una terrible guerra entre el mundo humano y el de los demonios, sucedida hace 20 siglos. La humanidad sólo logró sobrevivir gracias al cambio de bando de un legendario demonio conocido como Sparda, quien decidió darle una buena paliza a su propia raza, y salvar a los indefensos humanos. Tras impedir que los demonios encontraran la manera de seguir causando sufrimiento en el mundo humano, Sparda toma en matrimonio a una humana de nombre Eva. Así es como Sparda termina teniendo un hijo, quien no es otro que el mismo Dante de chaqueta carmesí que conocemos.

La mecánica de la serie nos enseña a un Dante completamente dedicado a su agencia, a la cual no se sabe muy bien cómo clasificar. Está claro que lo mejor que hace Dante es cazar demonios, pero tiene momentos de detective, y otros de servicio de guardaespaldas. Esto hace que las actividades de Dante sean bastante variadas, desde escoltar a una joven para cobrar su herencia, hasta correr una carrera contra una moto demoníaca, y sin descuidar cosas como ser crítico de música o consejero amoroso. Lo que sí se mantiene constante a lo largo de la serie, es la supuesta y estratosférica cantidad de dinero que debe Dante, por lo que debe tomar trabajos que según él, no parecen tener la importancia suficiente como para interrumpir sus siestas.

Los personajes que acompañan a Dante en este anime no son demasiado amplios, pero algunos de ellos guardan una estrecha relación con los juegos de consola. En este rango caen tanto Trish como Lady. Si jugaron los juegos, recordarán que los términos en los que Dante y Trish se conocen no son muy buenos que digamos, pero ambos terminan convirtiéndose en aliados para enfrentarse a Mundus. Desde entonces, cada uno ha trabajado por su cuenta, pero no han perdido el contacto, y Dante siempre le deja una puerta abierta a Trish para que ella regrese a trabajar con él. Por el lado de Lady, quien aparece por primera vez en Devil May Cry 3, tampoco tuvo un buen comienzo con Dante, pero en el anime ambos son colegas, y ella le ofrece algún trabajo a Dante de tanto en tanto, como sucede en el segundo episodio.

Los otros tres personajes a destacar son Patty, Morisson, y el demonio Cid. Patty es la jovencita a la que Dante tiene que escoltar en el primer episodio, usada como señuelo por la única heredera de una gran fortuna para evitar el ataque de un grupo de demonios. Tras la resolución de ese incidente, Patty se mantiene más o menos cerca de Dante. Morisson no es otro que el agente de Dante, quien se encarga principalmente de conseguir los trabajos, pero al mismo tiempo realiza muchos trabajos de mecánica, debido a las tendencias rotosas que tiene Dante. En cuanto a Cid, su aparición se hace manifiesta desde el primer episodio, y aunque no parece tener mucho poder, sus intenciones son bastante oscuras, lo que lo ubica como el malo de la serie. Cid desea para sí el poder de un antiguo demonio que batalló en su momento al mismísimo Mundus, y para conseguirlo, como no puede ser de otra manera, le hará la vida imposible al adeudado Dante.

La serie de Devil May Cry tuvo un total de doce episodios, y al haber sido recientemente estrenada, se desconoce por el momento si tendrá alguna clase de segunda temporada. Si









la estudiamos desde el punto de vista casual, la serie es satisfactoria, con diseños y animaciones que están por encima de lo decente para una serie de televisión. Incluso varios de los personajes que aparecen en los juegos tienen su cuota de presencia, como es el caso de Lady, o de la misma Trish. ¿Pero eso llegó a apaciguar a los fanáticos de los juegos? No necesariamente. Los comentarios entre los círculos más hardcore que siguen a Devil May Cry han catalogado a la serie como una verdadera porquería (no podemos usar las palabras reales usadas por cuestiones obvias). Es verdad que, si tratamos de comparar el anime a la serie en cuanto a fidelidad, algunas cosas se pierden un poco por el camino. Devil May Cry presenta juegos de combate extremo, con Dante masacrando oleada tras oleada de demonios, y al verlo aquí jugando al pseudo-detective, puede que a algunos le resulte chocante. Sin embargo, tampoco se puede pretender que se realice un traslado perfecto desde juego hacia el anime. Todo juego que llegó a las pantallas mantuvo ciertas cosas en común con su versión de consola, pero la exactitud no es algo que se tenga demasiado en cuenta a la hora de adaptar una trama para su emisión en la TV.

En resumen, no podemos decirles exactamente cómo tomar esta serie a aquellos que se consideren fanáticos de la saga. Es posible que algunos de ustedes puedan disfrutar el ver a sus personajes preferidos estampados en la pantalla, dejando de lado un poco lo visto en los juegos. En cambio, los que esperen una copia exacta de lo que ocurre en los títulos de consola, es casi garantizado que terminen decepcionados, porque si esperan un súper mano a mano entre Dante y sus viejos antagonistas, no lo van a encontrar aquí. Nuestra opinión es que miren Devil May Cry con un ángulo casual, sin pensar demasiado sobre el origen de la serie. Una serie para acompañar con palomitas de maíz, y un par de gaseosas a la mano.

-Lisandro Pardo

Introducción al japonés

Especial número 1

¿Cómo están queridos lectores y lectoras? ¿Sorprendidos por no tener a María en ésta, la sección que llevó a nuestra amiga a la fama? ¡Apuesto a que sí! Bueno, María nos acompañó durante 26 lecciones seguidas, y la verdad que ya necesitaba un pequeño descanso. El staff de Otaku tuvo entonces la ¿feliz? idea de llamarme a formar parte de su maravilloso grupo de colaboradores, con la esperanza de que pudiese seguir con las lecciones de japonés que a tantos ha gustado, y que otras publicaciones (¡descaradas!) nos han copiado. ¿Pero saben qué? Existe un idioma dentro del mismo japonés que no se enseña en ninguna escuela, que comienza allí donde se cierran los diccionarios. Me refiero, claro, al lenguaje coloquial. El de la calle, bares y discos. El de todos los días. Sí, sí, vamos a aprender a hablar como en las películas, como en el manga. ¡Como los tipos rudos y las chicas malas, je! ¡Basta ya de artículos, verbos incomprensibles, sustantivos...! Ya me las veré con María cuando regrese, jeje.



Lección 1: ¿Qué dice un japonés cuando está furioso?

Sabemos que los franceses vociferan "Sacre bleu!" cuando las cosas no van bien. Los gringos gritan "Damn!" o cosas peores. Los ingleses dicen "Bloody!", los italianos "¡Merda!", y los japoneses –así de respetuosos y perfectitos como se los ve- dirán a regañadientes "Zakennayo!". Sí, Zakennayo! ¿Qué significa



esto? Bueno... su traducción literal es "no me molestes", pero si uno fuese a un cine nipón a ver una película yanqui, se sorprendería de ver la palabra "zakennayo" cada vez que los gringos musitan "Shit!", "Fuck!", o cosas por el estilo. Dicho con otras letras, es una palabra que sirve de aviso al resto de los presentes. Definitivamente, el que pronuncia esto en una calle de Japón no está de buen humor, y definitivamente (de nuevo) oir a un extranjero diciéndola puede tener tremenda repercusión entre los locales. Je, los japoneses –como casi todos los asiáticos- apuestan a que uno no sabe ni siquiera decir "hola" en su idioma, por eso muchas veces hablan de nosotros –a veces demasiado cerca- en terminos poco amigables, caso de "Jingai da" (forma aún más despectiva que la clásica "Gaijin desu"), o "Gaigokujin" (por "Gaikokujin" = la manera más formal de decir "extranjero"). Un leve "Zakennayo!" servirá entonces de aviso para que esa gente sepa, por lo menos, que uno no es un imbécil, ni un total desconocedor de su idioma.

¡Ah! ¿Estás planeando irte a vivir a Japón por trabajo o tuviste la suerte de conseguir una beca por estudio? ¡Felicitaciones, compadre! Entonces te vendrá muy bien saber algo: nunca serás parte de ellos, no importa si vives allá dos meses, dos años, o dos vidas. La película de samurais de Tom Cruise es una mentira de magistrales proporciones. No solo eso: cuanto más japonés sepas, más paranoico te volverás. Y si te enteras que alguien se burló de tí, entonces asegúrate de hacerle escuchar tu "Zakennayo!". Para un óptimo resultado, pon especial énfasis en la segunda sílaba, "zaKENnayo!"

Seguiremos con éste y otros temas –ninguno para reuniones de etiqueta- en los próximos números de OTAKU. ¡Hasta entonces, camaradas de armas!



Bleach

Cazafantasmas... ¿con un toque de cloro?

Está bastante claro a nivel manga y anime que lo menos que hacen los estudiantes japoneses de secundaria es estudiar, ya que siempre tienen algún poder o alguna habilidad que los saca de la típica y traumática situación que es dedicar cada segundo de su vida a ver si el promedio les alcanza para ir a la universidad que quieren. Claro que esta también es una clásica plataforma para algunos de los mejores manga y anime hechos hasta el momento, y Bleach no parece ser la excepción. Eso sí, es difícil que encuentren algo revolucionario en ella, ni nada que se le parezca, y si hasta este momento han sido escépticos con la serie, la verdad es que no podemos culparlos. ¿Cómo podríamos, si el nombre de la serie no es otro más que lavandina?

El pibe que se llama frutilla

Tanto en el manga como en el anime, el personaje principal recibe más que unas cuantas bromas sobre su nombre de pila, pero poco puede hacer al respecto Ichigo Kurosaki, estudiante de secundaria con 15 años, pelirrojo (¿Otro más? Entre Rurouni Kenshin, Hungry Heart y Slum Dunk, ¿no son suficientes?). y con la inusual habilidad de poder ver fantasmas. Ichigo sufre un giro completo en su forma de vida al conocer a Rukia Kuchiki, una chica que a pesar de tener una apariencia juvenil, es varias veces mayor que Ichigo. Esto viene de su estatus de Shinigami, conocidos en la serie como Colectores de Almas, aunque la traducción literal de Shinigami es algo parecido a dios de la Muerte. Suficiente sorpresa le causa a Rukia que Ichigo pueda verla, pero esta sorpresa se ve interrumpida por la aparición de un Hollow, una clase de espíritu maligno, y oponente de cabecera a través de toda la historia. Las cosas se ponen bastante difíciles para Rukia por defender a Ichigo del Hollow, y decide transferirle la mitad de su poder para que el chico frutilla lo derrote de una vez. Lo que Rukia no esperaba es que Ichigo terminara absorbiendo todo su poder, lo que le permite sacarse de encima al Hollow muy fácilmente. Sin poderes, Rukia no tiene otra opción que quedarse a esperar en el mundo de los humanos hasta que pueda recuperarlos por completo, mientras que Ichigo debe tomar el lugar de Rukia como Shinigami, purificando a cada Hollow lo suficientemente idiota como para ponérsele delante. Para tener lo más cerca posible a Ichigo, Rukia termina inscribiéndose en su escuela aparentando ser una estudiante común y corriente, mientras que como residencia toma... el armario de Ichigo.

Hay otros personajes que se vuelven el pan y la manteca de Bleach, junto a Ichigo y Rukia. La primera de ellas es Orihime Inoue, una bonita pelirroja (otro más y van...), y compañera de clase de Ichigo. Además de tener un físico bastante interesante (lástima que no puedan visualizar nuestro gesto con las manos, pero la chica tiene unos pechos así de grandes), es bastante buena en el colegio, pero no tiene ni la menor idea a la hora de tocar algo relativamente tecnológico, ni siquiera una cosa simple como un teléfono celular. Orihime pasa a tener un rol más activo en la historia gracias a su exposición con Ichigo. Desde que se volvió un Shinigami, el chico frutilla es como una especie de faro espiritual, permitiendo que otros puedan



despertar su propio poder espiritual con el simple hecho de estar cerca de Ichigo. El detonante para Orihime surge con el espíritu de su hermano fallecido, que tuvo la desgracia de convertirse en un Hollow. Está muy claro que Orihime está enamorada de Ichigo, pero ni por chiste piensen que su papel sólo se limita a andar suspirando detrás de él.

Luego tenemos a Yasutora Sado, más conocido como Chad, es una mole mitad japonesa, mitad mexicana, que también es compañero de clase de Ichigo. Su apodo Chad viene de este aparente arte que tiene Ichigo de leer prácticamente todos los nombres de manera equivocada, y en vez de reconocer su error, lo sigue llamado de esa manera durante toda la serie. Además de ser grande, es también bastante fuerte en materia física, pero tampoco se queda atrás con sus poderes espirituales. Su manera de despertarlos es un poco más violenta, involucrando un terrible golpe y un accidente de tránsito, pero terminan evolucionando al punto de poder ver espíritus con claridad, y de revestir su brazo derecho con una armadura, al punto de poder combatir a un Hollow a puro golpe.

El último miembro dentro del escuadrón de Ichigo es Uryu Ishida, también compañero de clases del chico frutilla. A diferencia de los otros, Uryu ya posee poderes propios, debido a que es un Quincy (explicación más abajo). Astro total en la escuela, se mantiene al tope en el ranking de calificaciones, y si bien tiene una apariencia bastante calma, de tanto en tanto tiene ínfulas de súper-héroe, intentando parecer alguien fabuloso y despampanante. Usa anteojos, y también es muy bueno con las manos, siendo el mejor dentro del Club de Manualidades del colegio, ganándose el apodo de La Máquina de Coser Cuatro-Ojos. Su primer encuentro con Ichigo no es nada amigable, ya que Uryu odia a los Shinigami, culpándolos haber permitido la muerte de su abuelo. Pero las circunstancias, más precisamente, una cantidad impresionante de Hollows, hacen que estos dos terminen trabajando juntos. Desde ese entonces, Uryu se vuelve una especie de Vegeta, considerándose un rival de Ichigo, pero siendo uno de los primeros en ayudar cuando surge algún problema.

Shinigami, Hollow, y la Sociedad de Almas

Los Shinigami son una especie de policía espiritual en la Sociedad de Almas, que a falta de otra explicación más elaborada, es el equivalente al Cielo. Normalmente los Shinigami no pueden ser vistos o tocados por humanos normales, de allí el hecho de que sea sorprendente que Ichigo pueda ver (y patear, ya dicho de paso), a Rukia. Además de combatir a los Hollow, un Shinigami puede enviar almas purificadas a la Sociedad de Almas, pero más allá de su nombre bonito y de su aparente similitud al Paraíso, el lugar tiene toda la pinta de ser un desastre. Una estricta monarquía mantiene a la Sociedad de Almas dividida en múltiples clases, desde la misma realeza hasta la gente que habita los peligrosos barrios bajos. Además, no todo parece estar tan bien en ese lugar, ya que hay varios traidores en su interior,



esperando el momento adecuado para surgir. Otro detalle interesante sobre la Sociedad de Almas es que sus residentes no son inmortales. Su promedio de vida podrá superar con creces al de un ser humano, pero cuando un alma muere en la Sociedad de Almas, nace como un nuevo ser humano, dejando más que clara la idea de la reencarnación.

Como ya mencionamos antes, los Hollow son espíritus del mal, almas que se fueron corrompiendo con el tiempo, sea por no poder completar su asunto pendiente en el mundo humano, o por no haber sido trasladadas correctamente a la Sociedad de Almas. Los Hollow residen en un mundo propio, el cual es una suerte de Purgatorio, y llamativamente usa un nombre en español: Hueco Mundo. Lo mismo sucede con las diferentes formas de Hollow. Un ser formado por muchos Hollow es conocido como Menos Grande, seguido por los poderosos Arrancar, los selectos Números, y la máxima elite conocida como Espada.

Ficha técnica, los Quincy y los Bount

El manga de Bleach es creación de Tite Kubo, y desde su inicio ha sido publicado por Shueisha, con nuevos capítulos siendo estrenados con buena regularidad en su clásico Weekly Shonen Jump. Su lanzamiento fue en agosto del año 2001, y desde entonces lleva 29 volúmenes con casi trescientos capítulos. Su versión animada es un poco más cercana a nuestro presente, pero tiene intenciones de ser tan larga como su hermana de papel. Animada por Studio Pierrot (los mismos que se encargan de Naruto), fue estrenada en octubre de 2004, y hasta la fecha lleva alrededor de 140 episodios emitidos. También posee dos OVAs, y una película (Memories of Nobody) que fue estrenada en diciembre de 2006. Sin embargo, es inminente la llegada de un segundo filme, programado para su lanzamiento en diciembre de este año, más precisamente, el 22 de ese mes. Su nombre será The DiamondDust Rebellion, y demás está decirlo, se recomienda haber visto o leído mucho de la serie, junto con la primera película, si en verdad quieren entender algo.

Las diferencias entre el anime y el manga no han sido tan severas como en otros casos, pero los últimos episodios de Bleach han sido del típico relleno, para que la trama en el anime no supere al manga. Lo más destacable en el anime es la existencia de los Bount, los cuales no tienen aparición alguna en el manga. Los Bount son humanos con poderes especiales, pero en vez de dedicarse a limpiar almas como los shinigami, las absorben para su propio beneficio. En un principio los Bount sólo absorbían las almas de los muertos, pero algunos elementos renegados piensan que la espera no vale la pena, y han comenzado a tomar las almas de humanos vivos. Debido a ello guardan cierta similitud con los Quincy, que existen tanto en el manga como el anime. Mientras que los Shinigami purifican a los Hollows, los Quincy prefieren exterminarlos directamente. Esta práctica obligó en su momento a los Shinigami a cazar a los Quincy, y erradicarlos casi por completo, para evitar el desequilibrio que los Quincy provocaban. Según los Shinigami, las almas no deben ser destruidas, sino purificadas para mantener el balance entre el mundo real y la Sociedad de Almas. Cualquier alteración brusca de ese equilibrio podría destruir ambos mundos... por lo que nadie quiere eso, ¿verdad?

Bleach ha logrado mantener su nivel como un trabajo de muy buena calidad, combinando mística y combates, con muchos momentos de humor, y cierta onda espiritual de fondo. Lo que sí va a provocar un gran fastidio en muchos es que, bueno... ni la serie ni el manga están terminados todavía. Y lamentablemente sabemos qué nefastos hábitos suelen tener los canales de televisión con esta clase de series. ¿La van a dar en Argentina algún día? Por ahora, es como el dicho: difícil que el chancho vuele. Animax ha demostrado a rajatabla su política de no emitir series que no estén terminadas, y además, no han dado nada que supere los 51 episodios. Tal vez Cartoon Network pueda atreverse a darla, ya que la versión americana del Adult Swim la ha mostrado en su pantalla. Pero también sabemos lo que ha hecho CN con algunas series sin terminar, más específicamente, dar veinte miserables capítulos para luego tirarlas en un rincón. Lo que se necesitaría para ver Bleach como Dios manda, sería alguien que haga un compromiso con la serie, dispuesto a seguirla hasta que esté terminada. Por ahora, parece que ese momento, está muy pero muy en el futuro.

-Lisandro Pardo





OTAKU


OTAKU
01
Neon Genesis Evangelion ©Gainax / Project Eva / TV Tokyo.




Trinity Blood © 2005 Trinity Blood Partners.

WILD STRIKER - HUNGRY HEART

Considerada por la mayoría como "el otro Campeones", Wild Striker es una de las series de Animax que menos prestigio supo cosechar a lo largo de todo este tiempo. Sin embargo, no son pocos los mails que recibimos pidiéndonos las letras de los aperturas y cierres de esta historia de fútbol protagonizada por lo que pareciera ser un suplente de Hanamichi Sakuragi. Pero como OTAKU siempre cumple... ¡aquí tienen el 1er apertura y cierre de Hungry Heart!

¡Hasta el mes que viene!

-APERTURA- 2ND STAGE
Por Kids Alive

VERSIÓN EN CASTELLANO

Mis jóvenes y débiles sueños casi fueron destruidos
Se mantuvieron como los había imaginado tiempo atrás
Antes de darme cuenta, mi corazón estaba en llamas
Sí, con el tiempo me choqué con la realidad
Incluso si me herían, incluso si lloraba
Incluso si me desmoronaba... siempre estabas conmigo.
Existe un lugar que brilla con luz azul
Y yo he dado mi primer paso hacia él
Tomaré mi historia, que tímidamente te mostré
Y la cambiaré por una promesa eterna
En ese lugar que brilla con luz azul
¿Qué tipo de mí estará esperándome allí?
Por ahora, por favor, sigue cuidándome
Eres la persona más cercana a mí.

VERSIÓN ORIGINAL (romaji)

Yowakute osana sugite kuzure kaketa yumega
Ano koro egaiteta mamani
Ki ga tsukeba mune o kogashiteta
Sou sukoshizutsu genjitsu o shiri
Kizutsu te namida shite kowarete mo... kimi ga ita kara
Aoku hikari kirameku sono suteeji e
Boku wa tsui ni fumidashite iku
Sotto kimi ni uchiaketa sutoorii o
Hatenai chikai ni kaete
Aoku hikari kirameku sono suteeji ni
Donna jibun ga matte iru darou
Ima wa boku no subete mimamotte ite yo
Dare yori mo chikai bashode.



VERSIÓN EN CASTELLANO

Oh, mi voz está siempre en algún lugar
Llorando, así que el cielo se volvió
No tan fácil de ver como antes
Incluso he olvidado en mirar hacia arriba
Me cansé de buscar todos los días mis ideales
Pero incluso para mí había un futuro preparado
Así que ¡ah! Voy a correr, incluso si lo pierdo todo
Así que ¡ah! Voy a ir hacia el cielo que casi olvidé
Ah, al final de este viaje sin fin...
¿Qué estás mirando?

VERSIÓN ORIGINAL (romaji)

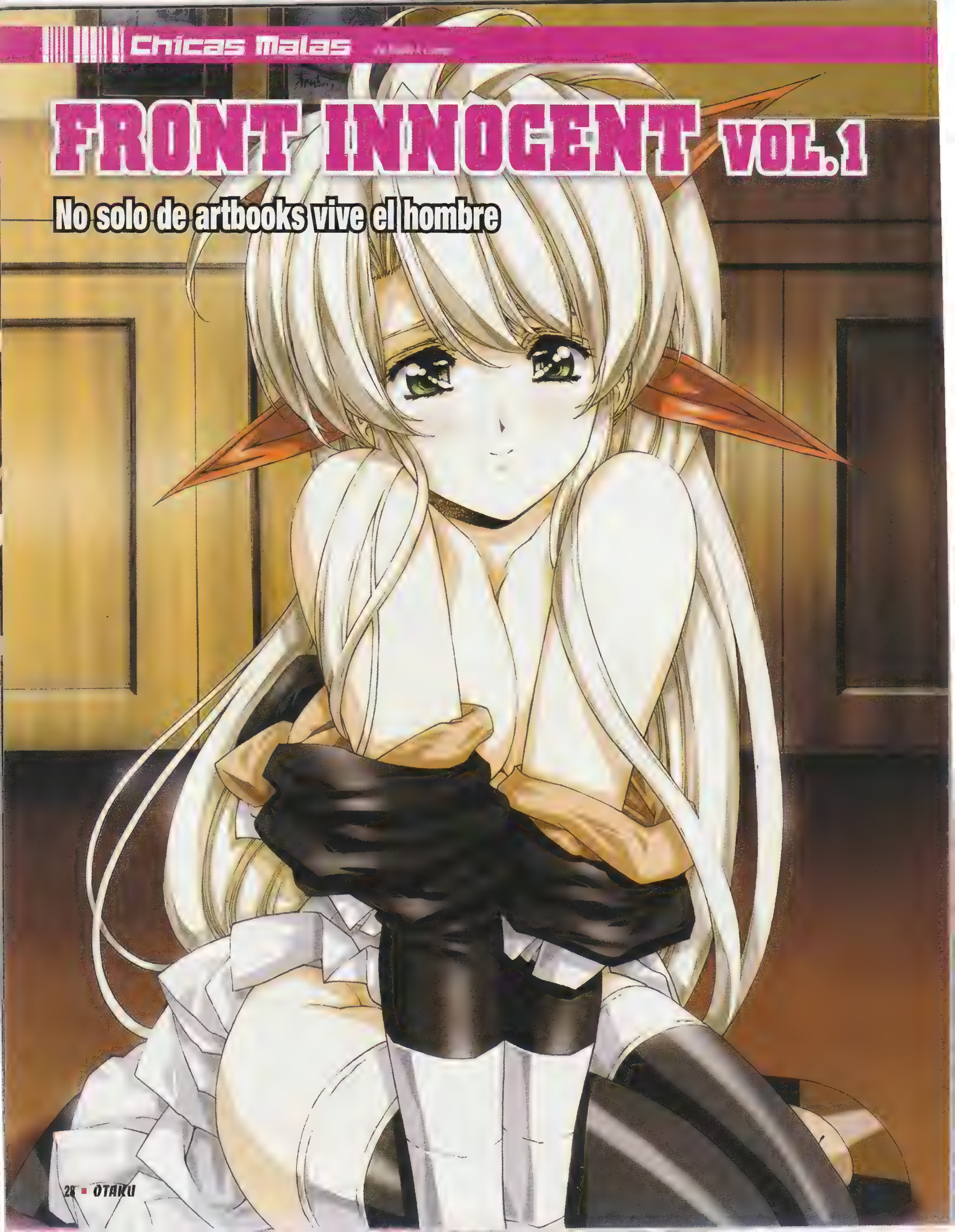
Oh boku no koe itsumo dokoka
Naiteru dakara sora wa
Sou mukashi no youni mienaku natta
Miageru koto mo wasurete
Tesaguri no ma inichi sagashi tsukareta risou
Konna boku de sae asu wa youi sareteru
Dakara ah hashiru yo! Tatoe subete ga nakute mo
Dakara ah yuku yo! Wasure kaketa ooki na sora e
Ah owari no nai tabiji no hate...
Kimi wa nani wo miteru.





FRONT INNOCENT VOL.1

No solo de artbooks vive el hombre



Sí, nos gusta el hentai. El bueno, no esas historias baratas de tres cuadros por segundo que se viene viendo desde hace tiempo –salvo contadísimos casos- en ese loco afán de los estudios por poner a la venta lo que sea con tal de hacer billetes. Front Innocent, basado en los trabajos del maestro Urushihara, es uno de esos OVAS que demuestran que todavía hoy se puede hacer algo digno dentro de este género tan venido a menos, que sin dudas conoció mejores épocas.

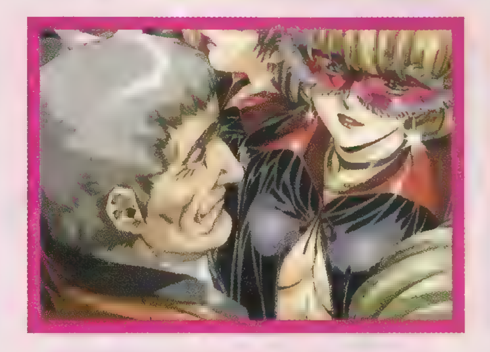
Unos pocos días antes del cierre de este número 30 nos topamos con esta increíble sorpresa, una creación de apenas 28 minutos, pero que recomendamos ver a todos los que tengan 18 años o más, que disfrutan de la buena animación, y de escenas capaces de derretir un glaciar.

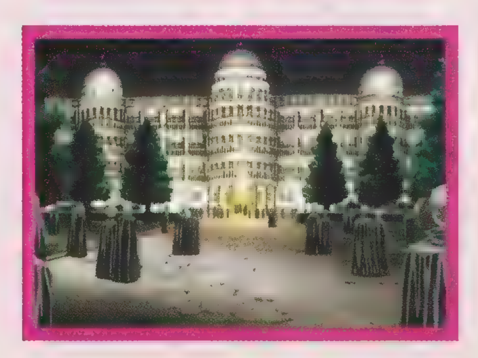
Pura calidad, no cantidad

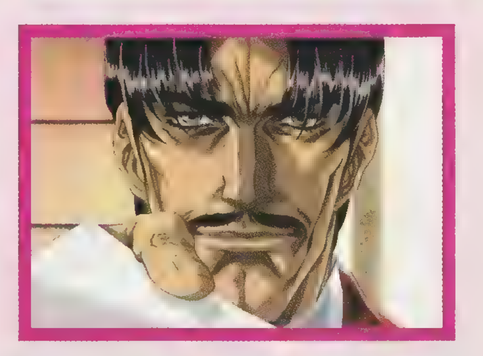
La historia (créanlo, tiene guión y todo) es un calco de lo que ya se tuvo oportunidad de ver en varios de los libros de arte de Urushihara-san: preciosas nenas con cofia que andan semidesnudas de aquí para allá, señores mayores que no le niegan sus ¡ejem! "servicios" a nadie, establos donde puede pasar cualquier cosa, fiestas sin pantalones, y más. Lástima que para cuando empieza la acción de en serio... culmina el volumen uno. El maestro de los pechos sabe lo que nos gusta, y lo va a aprovechar para tenernos del cuello hasta la salida del Vol. 2.

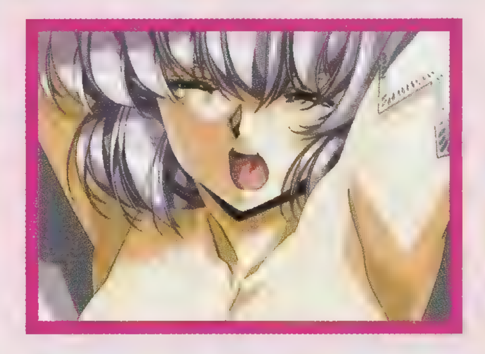
Miss Fey es la protagonista y, vale aclarar, de inocente no tiene nada. Vive en una mansión increíble en medio del campo, junto con su amiga/sirvienta Sophie (pelo corto azul al mejor estilo Rei Ayanami), su amado John, su padre, y su hermana mayor Jane. Cabe destacar que Fey estuvo un buen tiempo estudiando fuera de casa, y por eso el regreso a los brazos de su querido John es como mínimo explosivo. Lástima que Michael, el malo de la película, ve a Fey volviendo a su hogar, lo que lo lleva a preparar una de esas fiestas especiales que éste celebra cada tanto en sus dominios, y en donde NADIE que haya sido invitado puede decir "no". Bueno, queda bien en claro que aquel que se niega, pierde la casa. Así de simple. Cuestión, a eso le siguen breves pantallazos de la gran fiesta que ya da comienzo y ¡fin del primer episodio! ¡Noooo!

El primer trabajo de Satoshi Urushihara como director/productor no podía ser mejor. Una historia cuando menos potable, animación de primera, anatomía cuidadísima... ok, eso no les interesa lo más mínimo, ¿no? Sepan entonces que las chicas están espectaculares, al igual que las escenas "de acción", je. Esperemos que la segunda entrega no nos haga esperar demasiado. Promete ser de antología.













Hola, estimados y estimadas, bienvenidos una vez más a ésta, SU sección. Antes de pasar a contestar los mails, les recordamos que nuestra nueva dirección de correo es otaku.revista@gmail.com. Y como siempre, aquellos que quieran contactarse aquí a la editorial por números atrasados y/o suscripciones, pueden hacerlo llamando al 91-14-31-15. ¡Ahorita sí, demos paso a los mensajes de este mes, que fueron muchísimos!

CRISTINA BONILLA

¡KONNICHIWA OTAKU!
¿Cómo están? Espero que bien. Si no se acuerdan quién soy pues se los diré, soy Cristina Bonilla (Kitty). ¡Qué mala onda que se hayan borrado todos los correos de los Otakus! Yo sé lo que es perder toda la información de la computadora (¡Buaah, mis fanfics ToT!). En fin, y como siempre... bueno, no siempre lo he hecho, pero ahí va: ¡los felicito! Por fin, después de tantos números, aparece un Otaku boy (bueno, no uno... ¡DOS!) y con todos sus datos. Les agradezco también que hayan puesto las canciones de Saint Seiya con traducción, en la galería a Death Note (Suspiro). O una de dos: leyeron mi carta anterior y me hicieron caso XD, o fue pura casualidad. Pero ¿qué más da? Ustedes son y serán la mejor revista de anime y manga que yo tenga el placer de conocer. Y dejando de lado los elogios, quisiera hacerles unas recomendaciones que tal vez les suene familiares: los pósters son de lo mejor, pero díganme, ¿cómo podremos quitarlos si en la parte de atrás están nuestras secciones favoritas, como Introducción al Japonés (por cierto, sigo sin entender nada, pero eso es porque no soy buena en idiomas) o Mangadictos? La parte de atrás de los posters es perfecta para la publicidad, aunque también en la parte de atrás de la portada y contraportada. Otro tema: el precio. Si se supone que tiene el mismo número de hojas que las revistas anteriores, entonces ¿por qué demonios le subieron el precio si la revista se mantiene casi intacta? Ok, eso era lo único que quería plantearles. Por lo demás Otaku está de maravilla. Y ahora viene la parte menos deseada por todos, je: lo que me gustaría que pusieran, otra vez >XD. Por favor, hagan algún informe sobre Yumi Matsuzawa, que es mi cantante japonesa favorita. También quisiera saber por qué Masami Kurumada se tarda tanto en sacar el nuevo OVA de Saint Seiya. Hace varios meses que se quedó en el 25. ¡¿Qué pasa?! Uff, mejor me paro aquí, que ya escribí bastante. Espero poder escribirles otra vez, con cosas que deban mejorar y demás.
Besos
Cristina.

Estimadísima Kitty, qué bonito volver a saber de ti. ¡Claro que leímos tu anterior carta! No siempre publicamos lo que nos mandan (por una cuestión lógica de espacio) pero leemos TODO. Bueno, qué alegría haber podido cumplir con tantos de tus pedidos. Y que los hayas podido disfrutar. El tema de los posters es muy simple: nuestros auspiciantes quieren aparecer siempre en las contratapas y páginas impares. Es por eso que la página 26, que no puede llevar publicidad, la cubrimos con alguna imagen.
Si a alguien se le ocurre una mejor idea pues, ¡somos todo oídos! Sí, podríamos incluir otro poster –como en los buenos viejos tiempos-, pero ya habrás notado que estamos un poco emm... "ajustados" de espacio. ¿El precio?
Lo cierto, Cris, es que no tenemos la menor idea del porqué en el aumento de la revista. Nosotros cobramos lo mismo. ¡Gracias por tu carta! ¡Y por los dibujos!

JOSE ALBERTO CASTAÑEDA

Hola compadres de la mejor revista de anime, soy su gran fan Happossai (José Alberto Castañeda Zamudio). Felicito a todos los colaboradores y a los nuevos también, pero sobre todo a Rodolfo Laborde. Tus reportajes están muy bien. Cuiden mucho su distribución pues en Querétaro no está llegando como debiera, se los ruego. ¡No me quiero perder ningún número! Su revista está cada vez mejor, ¡sigan mejorando! Me gustaría que hablaran, o que hicieran un mega reportaje de Bleach y de Death Note que son, creo, las series del momento. También me encantaría un póster o una portada de cualquiera de las dos, y hablen de todas las cosas nuevas que se vienen en materia de anime o manga. Es muy difícil cubrir todo, lo sé, pero estoy seguro de que pueden hacer algo al respecto. Y por favor, pongan más información de las series, como autor, año, cantidad de capítulos, etc. Espero además que me agreguen al Club Otaku.
También los apoyo con lo del dvd, más páginas, y que se haga quincenal. Espero que publiquen mi carta y varios dibujos que les mando, que son dedicados a la sección otaku girl y a mi prima Rosa Martha Zamudio que falleció hace tiempo. A ella también le gustaba el anime.
P.D.: ¿Gantz 2nd stage es anime? ¿Mai otome hime y Hime z son lo mismo? ¿Existe algún anime de Witchblade? (Porque lo que encontré no se parece en nada a la historia de la detective Sara Pezzini. ¡La protagonista hasta tiene una hija!)
¡SIGAN ASI!
¡ARRIBA OTAKU!

¿Cómo estás, José? ¡Qué bueno volver a saber de ti! ¿Así que tienes problemas para conseguir Otaku? Tal vez debieras considerar la posibilidad de suscribirte, para asegurarte de recibirla todos los meses. Gracias por avisarnos de la "mala praxis" de nuestra distribuidora, lástima que podamos hacer tan poco desde nuestro puesto. Nosotros nos preocupamos porque Otaku se vea y se lea mejor con cada mes que pasa. Lo demás les corresponde a los principales de la editorial. Ten por seguro que Bleach será uno de nuestros próximos temas a tratar. Tú sabes que a lo largo de estos dos años (casi tres)



hemos prometido luchar por sitio web propio, más páginas por revista, dvd y demás. Material y ganas nos sobran. Pero... No, no hay Gantz 2nd stage versión animada. Tendrás que salir a buscar el manga para eso (recomendado). ¡Claro que existe la serie animada de Witchblade! Hicimos nota de ella en la sección Chicas Malas del número 28, pero poco y nada tiene que ver con el comic yanqui, salvo el guante. Checa nuestra sección hermana Súper Otaku, que ya hizo un especial sobre Death Note tiempo atrás. Sí, amigo, Mai Otome Hime y Hime Z son lo mismo, sucesora de Mai Hime. ¡Nos vemos! ¡Ah, y muchísimas gracias por los dibujos!

JOSE FLORES

Hola gente de la revista Otaku, hace tiempo que no les escribía. Bueno, lo primero es para felicitarlos, se que recién cumplieron 2 años de existencia. ¡Muchas felicidades y que sean muchos más! También los felicito por el segmento de Súper Otaku, la verdad está fabuloso y es una muy buena idea (ojalá otras revistas no les vayan a copiar esta idea también, como han hecho con otras secciones) aunque veo que también han aumentado el precio $2 pesos. Creo que está dentro del presupuesto (incluso $5 estaría bien) pero lo que sí creo es que la revista debería de aumentar también es el número de páginas, o traer más contenido. Como dicen los Elrics "equivalencia de intercambio". Además me gustaría sugerir que hicieran un buen reportaje de Satoshi Kon, ya que recientemente han hecho reportajes de diferentes creadores y directores de anime famosos. Creo que ahora le toca hacerle los honores a este señorón del anime. Invito a todos los otakus a que chequen sus trabajos, llámese Perfect Blue, Millenium Actress, Tokyo Godfathers y Paprika. Por último tengo un par de preguntillas para ustedes: la primera. ¿saben si los tipos de Tower piensan sacar a la venta los capítulos de Saint Seiya de la Saga de Hades del episodio 14 al 25? y ¿Qué tan cierto es que Animax va a transmitir Bleach para el 2008?

Bueno, es todo por el momento. Sigan así y gracias por mantenernos muy bien informados sobre todo lo que pasa a nivel mundial en cuanto a manga y anime se refiere. ¡Hasta pronto!

¡Este es el mes de los reencuentros! ¿Qué tal José? Sí, opinamos lo mismo que tú, y que los hermanos Elric. ¡Jajaja! Equivalencia de intercambio, ¡qué buena manera de definirlo! Coincidimos contigo en que Satoshi Kon es un grande de la industria, por eso en el número 27 de Otaku nuestro buen amigo Dan hizo un informe sobre Paprika, lo que no quita que podamos hablar más delante de todo el resto, que no es poco. Lo de Bleach es verdad. Sabemos que ya se está doblando la primera tanda de episodios, aunque para serte sincero nos preocupa un poco el hecho de que la serie no haya culminado aún en Japón, y lo que esto pueda significar en las tratativas con Animax. De momento nada oficial por parte de Tower, aunque suponemos que no nos dejarán con la historia por la mitad (¡queremos creer!). Cuídate mucho, y gracias por tomarte el tiempo de escribirnos.

GABRIELA CASTILLO ORTIZ

¡Konnichiwa, otakus! Soy Yumiko Uchiha, tengo 14 años y vivo en el estado de México. Solo escribo para decirles que me encanta su revista y de paso aprovecho para pedirles tres detalles "chibi chibi". Me gustaría que pusieran la ficha técnica de Kantaro Ichinomoya de Tactics, en la sección de música a Ayumi Hamasaki, y a mi Saga de Géminis como OTAKUBOY "para mí sola". Bueno es todo por ahora nos vemos en la siguiente Otaku.

Hola Gabriela, ¡al fin una cara nueva! Tomamos nota de tus pedidos y los pasamos a nuestros compadres de Súper Otaku. Lo de la ficha técnica tardará más porque tenemos infinidad de series y personajes que aún esperan su turno, pero no te preocupes. Lo tendremos bien en cuenta. ¡Nos vemos!

JORGE EDUARDO GALLEGOS PINEDA

KONNICHIWA: Hola soy súper fan de su revista y es la primera vez que les escribo. Ahorita justo me entero que se les borraron los mails ¡qué mala suerte! Pero bueno, mil felicitaciones por su revista, que cada mes esperamos con ansias. Ahora tenemos que cuidarnos de ahorrar para su revista -cosa que me cuesta trabajo hacer por comprar más series y cosas de anime- pero bien que lo vale. Me encanta la sección del correo porque me gustan los comentarios de algunos otakus (no como esa basura de mmm... Luz Opaca, o algo así). No le hagan caso a ese tipo de gente, que solo busca alterar el orden. ¡Perdón! No me he presentado, mi nombre es Jorge Eduardo Gallegos Pineda, tengo 16 años y soy de Cuautitlan Izcalli. Me gustaría que pusieran una sección especial que muestre personajes de anime y sus parecidos de la vida real, como ser artistas o tipos famosos ¡Jajajaja! Ahora que me acuerdo, ¿qué sucedió con lo de enviar el manga a su revista? Ya ni he visto que hablen de ello ¿que ya no se va a armar? Qué lástima si es así, pero bueno, un saludo a todos los otakus, muy especialmente a lo que hacen posible que salga esta revista día con día. Espero salir por lo menos en Club Otaku si no sale publicada mi carta jijiji. Sayonara y un saludote.
Bye

Tranquilo Jorge, publicamos tu carta y tu mail en nuestro Club de Amigos, para que hagas muchas amistades nuevas. ¡Suerte que te presentaste! Ya casi creíamos que te íbamos a tener que apodar NN, o L, Anónimo, o algo por el estilo, je. ¿Eres adivino? Checa por favor la nota de cierre de este número, a ver qué te parece. No sabemos nada del concurso de manga de Súper Otaku, pero si quieres preguntarles a ellos, no tienes más que enviarles un mail a su correo. Nosotros íbamos a hacer uno de mascotas para la revista y nada, así que imagínate producir un manga completo. ¡Eso es mucho trabajo!
Matta ne!

ZAFIQUEL (ZAFI)

¡Konnichiwa! Hola, ¿cómo están? Solo les mando este mail para felicitarlos por su mejora en la revista. En estos últimos números me ha fascinado cada reportaje y recomendación de anime que han puesto. Les agradezco por llevar tan buena revista a nuestras manos n.n. También les escribo porque deseo tener más amigas otakus, ya que la mayoría que conozco son chicos T.T
Me gustaría hacer unos pequeños comentarios: Yo sé que no es una revista yaoi, ni nada por el estilo pero... me gustaría que pasaran un reportaje sobre sukisyo o alguna otra serie yaoi. Unicamente deleitan las pupilas de los chicos con chicas súper liadísimas y guapas, pero... ¿Y nosotras qué? También existen chicas otakus que necesitan agasajarse con chicos guapos e irreales (jejeje) así que me gustaría que pusieran más chicos lindos, aparte de otakuboy jejeje. Bueno me despido, gracias por leer mi carta y si es posible póngala en el foro otaku.
Jajajajaja se me olvidaba presentarme: me llamo Zafiquel, Zafi para los amigos.
¡Bye, se cuidan! Muchos besos, felicitaciones y abrazos.

Gracias, Zafi. Y bienvenida a nuestro querido correo. Sí, por las cartas que recibimos se ve que Otakuboy ha causado revuelo entre nuestras lectoras. ¡En buena hora! Y no es la primera vez que nos piden más imágenes de chicos bonitos. Atenta, que para el número próximo de Otaku tanto chicos como chicas van a enloquecer. ¿Por qué? ¡Ah, sorpresa!
Quisiéramos seguir respondiendo mails hasta el infinito, pero el espacio manda y el nuestro parece haber llegado definitivamente a su fin. Nos vemos el mes que viene, si Dios quiere. Cuídense, hagan amigos, y lean mucho manga, je. Y lo último de lo último: leímos tu historia, Celeste. Nos resultó muy interesante la temática, pero un poco difícil de seguir (por la cantidad de personajes y por escribir frases muy cortas). ¡No desistas!

El staff de Otaku

Club Otaku

namida.no.sasuke@hotmail.com
k_de_virgo_shaka@hotmail.com
picuj0409@prodigy.net.mx
t.kasa@hotmail.com
radical_ed16@hotmail.com
jes_hina@hotmail.com
Jorge Eduardo Gallegos Pineda
laloterror2004@hotmail.com
ulquiorra_saber@hotmail.com
crissmaru82@hotmail.com
kyo_kkshi@hotmail.com
ryger_b@hotmail.com
athenadiosa_12@hotmail.com

Itasha - Carros Otakus

Mucho más que caballos de fuerza

Ser otaku es sentir, entre muchas otras cosas, un irrefrenable deseo por ver a nuestros personajes favoritos tanto en revistas (manga/doujinshi) como en alguna serie animada para TV, OVA, o bien en el cine. Los que se atreven a más, los consiguen en forma de figuras coleccionables en PVC o resina, para dar color a sus bibliotecas y repisas. Algunos hasta tienen la suerte de poder disfrutar de ellos en el PlayStation. Y grande fue nuestra sorpresa cuando nos enteramos de toda una comunidad de fans que aman los carros casi tanto como al anime, fusionando sus dos pasatiempos favoritos en lo que se conoce como "Itasha". ¿Traducción? "sha" es lo mismo que "kuruma" (carro). "Ita" se escribe en japonés con el kanji de "itai", que en nihongo significa "dolor". Sin embargo muchos dicen que es una alusión a los autos deportivos italianos, que el kanji no es lo que importa. Msí, mejor pararnos ahí, antes de perder del todo la poca cordura que nos queda...





Sticker Design

Los amantes del Itasha hacen cada tanto exhibiciones aquí y allá con el único fin de mostrar al mundo sus carros soñados, repletos de calcos de los más variados tamaños y colores. Algunos optan por recrear sus series favoritas, mientras que otros prefieren dar rienda suelta a su imaginación y crear sus propios personajes. Todo es válido. Y ya que hablamos de calcos, en un principio creíamos que se trataba de pintura (trabajos de verdaderos maestros del aerógrafo), pero los cierto es que las pegatinas son mucho más fáciles de poner y sacar sin arruinar el vehículo, de mejor terminación y muchísimo más baratas. Pero como verán por las fotos, este hobby no se resume solamente al exterior del carro, sino también al interior. Almohadones que desde afuera dan la sensación de estar viendo a nuestras heroínas preferidas manejando, o como acompañantes. Otros optan por llenar su automóvil con gashapon, peluches, posters y cualquier cosa que pueda parecerles simpática. ¡No queremos ni imaginar lo que será eso cuando frena de golpe!

A pesar de toda esta investigación, que nos llevó algunas semanas, nos queda una duda. Tal vez la más importante: ¿Nos aceptarán como miembros del club por tener un viejo Cadillac con un sticker de la Pantera Rosa?

La verdadera historia de Slam Dunk

¿Verdad o ficción?

Comencemos aclarando a nuestros lectores a qué nos referimos con Slam Dunk. Si no has vivido encerrado en un huevo durante estos años, sabrás -primero- que es el nombre de un manga de básquet sensacional, y de su respectiva serie animada, producida por Toei Animation, que cuenta con 101 episodios. El anime sigue las aventuras de Hanamichi Sakuragi en el equipo de básquet Shohoku. Lo que no tienes por qué saber, aunque es bastante obvio, es que el Slam Dunk también es una maniobra muy celebrada en el deporte que inspiró la serie. Se trata de un tiro al aro realizado cuando el jugador salta por los aires e inserta manualmente la pelota con una o dos de sus manos. Ahora, y lo que seguro no sabías, es la leyenda urbana que dice que el anime está basado en un personaje real. ¿Verdad que no lo sabías? ¿Eh? ¿Eh?

¿Quién es Hanamichi Sakuragi?

Cuenta la leyenda que Hanamichi, el adolescente rebelde que protagoniza una de nuestras series preferidas, realmente existió. Supuestamente, el objeto de inspiración de la serie nació en 1968, en el seno de una familia de clase obrera. Tuvo una infancia feliz, pero todo eso se acabaría al fallecer su madre. Sin saber cómo seguir con su vida, Hanamichi se volcó a la violencia de la calle. Su altura intimidaba a sus enemigos y su vida era una pelea tras otra. Pero esa etapa también terminó al ser descubierto por el entrenador del equipo de básquet de la Universidad de Tokio. Fue durante una pelea contra los jugadores del equipo. La destreza de Hanamichi fue tal que el entrenador enseguida se dio cuenta que su cuerpo había sido construido para jugar al baloncesto.

Hanamichi Sakuragi, el "real", tardó poco en hacerse conocer. En un partido de práctica contra el Equipo Nacional de Japón, Hanamichi anotó 33 puntos, sin dejarse intimidar por los profesionales que tenía como adversarios. En ese momento, se dice, Sakuragi fue nombrado como "La Esperanza del Baloncesto japonés".

Una vida trunca, cuenta la leyenda, ya que Hanamichi Sakuragi murió a la edad de 18 años. Fue atropellado por un automóvil en Tokio.

¿Es todo esto que te contamos verdad? No, no lo es. Pero es una leyenda urbana que circula por Internet desde hace años, inventada vaya uno a saber por quién. Se inventó a partir de la vida de un jugador verdadero de baloncesto, que existió pero que no era Hanamichi, y se usó la fotografía del cantante de la banda X Japan (muy parecido al Hanamichi del anime), para darle un poco de veracidad. Muchos se lo creyeron. ¡Y ojalá hubiese sido cierta! Le daba un perfil muy humano a la serie...

-El staff de OTAKU

- ¿No puedes oír el sonido del océano? ¿No te trae recuerdos amables?
- El océano... ¿Dijiste el océano? ¿Recuerdos amables? ¿Cómo puede el océano, donde te ahogaste, traerme recuerdos amables?
- Bueno, pues sí los trae. Ésta es la primera vez en 55 años que vuelvo a mi pueblo natal. Y tú has vuelto también. Esto trae recuerdos- El anciano no podía oír pero ella siguió-. Estoy feliz de haberme ahogado. Así puedo pensar en ti siempre, como lo estaba haciendo en el momento que me ahogué. Además, los únicos recuerdos y reminiscencias que tengo llegan hasta la época en que tenía 18. Eres eternamente joven para mí. Y a ti te pasa igual. Si no me hubiera ahogado y volvieras ahora al pueblo para verme, sería una anciana. Qué asqueroso. No me gustaría que me vieras así.
El anciano habló. Era el monólogo de un sordo. – Fui a Tokio y fallé. Y ahora, viejo y decrépito, he vuelto al pueblo. Había una muchacha que se afligió porque tuvimos que separarnos. Se ahogó en el océano, así que pedí un empleo en un campo de golf que daba al océano... Rogué que me dieran el empleo... sólo por piedad.
- El terreno en que estamos caminando es el que perteneció a tu familia.
- No podía hacer otra cosa más que recoger pelotas. Me lastimé la espalda por agacharme constantemente... Pero había una muchacha que se había matado por mí. El acantilado estaba justo a mi lado, así que podía saltar incluso si estuviera tambaleándome. Eso fue lo que pensé.
- No. Tienes que seguir vivo. Si murieras, no habría nadie sobre la tierra que me recordara. Moriría completamente.- La muchacha se aferró a él. El anciano no podía oír, pero la abrazó.
- Eso es. Vamos a morir juntos. Esta vez... Viniste por mí ¿no?
- ¿Juntos? Pero tienes que vivir. Vive por mí, Shintaro.
Contuvo el aliento, mientras echaba un vistazo por encima del hombro de él.- Oh, aquellos árboles grandes siguen allí. Los tres... como hace mucho.- La muchacha los señaló, así que el anciano volvió la vista hacia los árboles.
- Los golfistas les tienen miedo a aquellos árboles. Siguen diciéndonos que los cortemos. Cuando le pegan a una pelota, dicen que se doble a la derecha como si fuera por la magia de los árboles.
- Los golfistas morirán a su debido tiempo- mucho antes que los árboles-. Los árboles tienen ya cientos de años. Los golfistas dicen eso porque no entienden el periodo de vida de un hombre- dujo la muchacha.
Mis antepasados cuidaron esos árboles durante cientos de años, así que obtuve la promesa del comprador de no tirarlos cuando vendí el terreno.
- Vámonos.- La muchacha jaló la mano del viejo. Caminaron tambaleándose hacia los grandes árboles.
La muchacha atravesó con facilidad el tronco del árbol. El anciano hizo lo mismo.
- ¿Qué?- la muchacha miró fijamente al anciano y se sorprendió- ¿También estás muerto Shintaro? ¿Lo estás? ¿Cuándo moriste?
Él no respondió.
- Has muerto...¿no? Qué extraño que no te encontrara en el mundo de los muertos. Bueno, intenta atravesar el tronco del árbol otra vez para probar si estás muerto o vivo. Si estás muerto, podemos entrar en el árbol y quedarnos ahí.
Desaparecieron en el árbol. Ni el anciano ni la joven volvieron a parecer. El color de la tarde comenzó a ser arrastrado hacia los arbolillos jóvenes que estaban detrás de los árboles grandes. El cielo más allá se volvió de un rojo apagado en el que se oía el océano.





MITOS, LEYENDAS, CUENTOS

Y OTROS RELATOS LLEGADOS DEL SOL NACIENTE

Por Celebwen

[illegible] empieza y no concluye cual reflexión de vida. Todas sus historias son cortas y a menudo se les confunde con Haikus, o con pinceladas. Bueno después de los datos los dejo con el cuento.

INMORTALIDAD

Un anciano y una muchacha caminaban juntos.

Había varias cosas curiosas con respecto a ellos. Iban acurrucados como amantes, como si no sintieran la diferencia de 60 años de edad entre ellos. El anciano era duro de oído. No entendía la mayor parte de lo que le decía la muchacha. La muchacha usaba un hakama castaño con un kimono púrpura y blanco, con un fino estampado de flechas. Las mangas eran bastante largas. El anciano usaba ropas como las que usaría una muchacha para arrancar las hierbas en un campo de arroz, salvo que él no traía polainas. Las mangas ceñidas y los pantalones unidos en los tobillos se veían como los de una mujer. Su ropa colgaba holgada de su delgada cintura.

Caminaron a través de un prado. Una alta malla se levantaba frete de ellos. Los amantes no parecieron advertir que chocarían contra ella se seguían caminando. No se detuvieron, sino que atravesaron la malla de la misma manera en que la brisa primaveral soplaría a través de ella.

Después de que la atravesaron, la muchacha advirtió la malla.- Oh- Miró al hombre-. Shintaro, ¿tú también atravesaste la malla?

El hombre no escuchó, pero agarró la malla. –Maldita, maldita- decía mientras la sacudía. Jaló con demasiada fuerza y, en un instante, la enorme malla se apartó de él. El anciano se tambaleó y se cayó sujetándola.

- ¡Ten cuidado, Shintaro! ¿Qué pasó?- La muchacha lo rodeó con los brazos y lo ayudó a levantarse.

- Suelta la malla... Oh, has perdido mucho peso- dijo la muchacha.

Finalmente, el anciano se levantó. Jadeaba al hablar.- Gracias.- Volvió a asir la malla, pero esta vez ligeramente, con una sola mano. Entoncés. Con la voz alta de una persona sorda, dijo:- Solía tener que recoger pelotas, de atrás de una malla, día tras día. Durante 17 largos años.

-¿17 años es mucho tiempo? Es poco.

- Sencillamente le pegaban las pelotas como les venía en gana. Éstas hacían un ruido horrible cuando golpeaban la malla. Antes de que me acostumbrara, me había acobardado. Debido al ruido de las pelotas me quedé sordo.

En una red metálica para proteger a los recogepelotas en un campo de golf. Tenía ruedas en la parte inferior para que pudiera moverla hacia delante y hacia atrás, a la derecha y a la izquierda. El área de manejo y el campo de golf anexo a ésta estaban separados por algunos árboles. En su origen, era una arboleda con todo tipo de árboles, pero éstos habían sido cortados hasta que sólo quedó una hilera irregular.

Los dos siguieron su camino, la malla quedó atrás.

- Qué recuerdos tan gratos trae oír el sonido del océano.- Como quería que el anciano oyera estas palabras, la muchacha le habló al oído.- Puedo oír el sonido del océano.

- ¿Qué?- El anciano cerró los ojos- Ah, Misako. Es tu dulce aliento. Tal como era hace mucho tiempo.

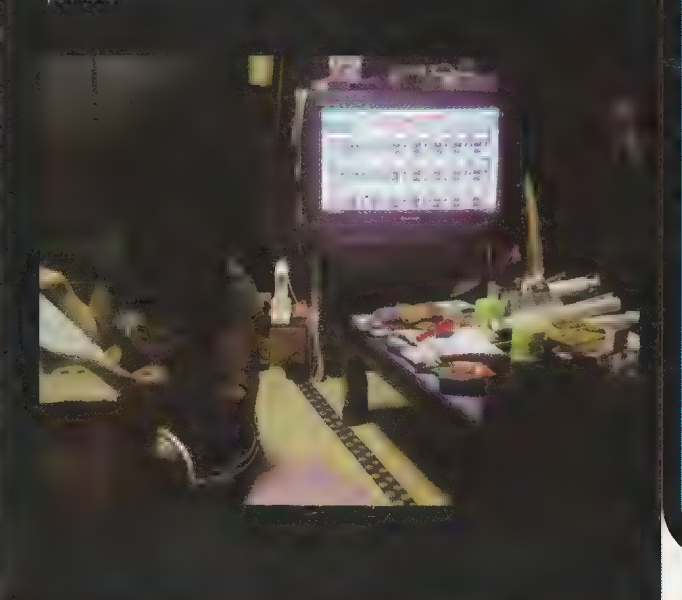
Un problema social

Al paso del tiempo estas solitarias personas se sumergen en mundos de fantasía, con mangas, series de TV, videojuegos y libros, llegando a experimentar conductas repetitivas, tienen una alimentación deficiente, duermen prácticamente todo el día y solo salen de su habitación para medio comer y hacer sus necesidades higiénicas, en algunos casos extremos el sujeto "duerme" con los ojos abiertos perdiendo contacto físico con la realidad.

El Japón empieza a verlo como un estigma social y es vergonzoso para las familias niponas contar con un hikikomori, se evita comentar al respecto y prefieren mantenerlo en secreto, como síntoma social generalmente los hikikomori son varones primogénitos y sus madres tienden a sobreprotegerlos.

Los medios han promovido la imagen negativa de los hikikomori en vez de una enfermedad social, algunos casos registran situaciones en que estas personas son mandadas a la fuerza a instituciones mentales, en otras situaciones se experimentan casos de secuestros y asesinatos como en 1989 donde Tsutomo Miyazaki asesinó a cuatro niñas cuando decidió recrear la historia de un manga, evidentemente los medios acusaron el fenómeno otaku e hikikomori como causante de casos de este tipo.

Ciertamente estos casos son derivados de mentes criminales, pues dentro de los síntomas de los hikikomori tienen tanto pánico social que no son capaces de salir de sus hogares y a pesar de la ira que pueda tener es incapaz de lastimar a una persona.



Casos clínicos

La postura clínica de este fenómeno es dividida, los médicos occidentales sugieren la rehabilitación forzada del hikikomori, en cambio los sicólogos japoneses sugieren esperar a que el propio paciente pida ayuda para volver a integrarse a la sociedad. Otros proponen que se acepte ese estilo de "vida" para así evitar el estigma clínico de estas personas, es decir verlo menos como una patología y así ganar confianza de los hikikomori, en las tres posturas algunos pacientes han logrado la total recuperación y recobrado una vida más normal.

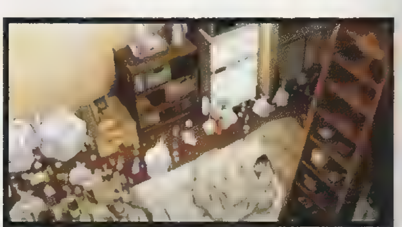
Llama la atención que el fenómeno se está repitiendo alarmantemente fuera de Asia (Corea del Sur y China sufren de miles de casos), en Europa están apareciendo muchos casos especialmente en España y en América el síntoma se manifiesta en Estados Unidos, México no es la excepción y algunos jóvenes han decidido cerrarse de la sociedad. Estos son casos aislados, hay que tener en claro que muchas etapas de la pubertad podrían ser consideradas como antisociales.

El fenómeno hikikomori es preocupante y es resultado de la indiferencia y falta de comunicación de los padres junto a la falta de orientación a los jóvenes, en Japón delegados de las autoridades educativas están proponiendo una reforma a la manera tan exigente y elitista del sistema, que es el principal punto de presión para que los niños y jóvenes gradualmente sientan su incapacidad para adaptarse a la vida en sociedad.

Síntomas

- Un hikikomori es incapaz de salir de su casa.
- Pasa mucha parte del día dormido.
- Pasa horas o días consecutivos con un videojuego (en 2004 un joven coreano murió por pasar 54 horas jugando Warcraft).
- Lo mismo pasa con la TV, cómics y música.
- Pierde el apetito.
- Evita el contacto visual con las personas y deja de hablar por muchos días.
- Lo más importante es que ésta consiente de su autoexilio y siempre manifiesta su decepción por la sociedad.





Los hikikomori y el entretenimiento

- El manga y anime Welcome to NHK! tiene como protagonista a un hikikomori.
- En Rozen Maiden, el protagonista también se convierte en un hikikomori.
- El filme Koboreru Tsuki uno de los personajes es hikikomori.
- Hikikomori; Tokyo Plastic película de Adario Strange tiene como tema central el caso de una chica programadora de computadoras que se convierte en hikikomori.
- Un filme de horror coreano de nombre APT toca el tema.
- El manga Sayonara Zetsubou Sensei tiene un personaje que es un hikikomori.

HIKIKOMORI

Cuando la soledad es la única compañía

Por Isaac Ramírez
ancestralrecall@hotmail.com

En Japón existen cerca de 20 mil personas que han perdido el total interés por vivir en sociedad, la mayoría son jóvenes varones de menos de 22 años quienes se enclaustran en sus habitaciones y en casos extremos no salen de ella por meses y pasan años sin salir de su hogar, ¿Qué ocasiona que un sujeto renuncie totalmente a una vida en sociedad?, bueno, hay varios factores; el principal es la presión familiar respecto al avance académico de los jóvenes, desde la infancia el sistema educativo japonés jerarquiza la calidad académica de acuerdo a la evaluación del sujeto, es decir, entre mejores notas "mejor" escuela (o al menos de mayor prestigio).

La exigencia familiar y la presión social por ser el mejor lleva a varios jóvenes a verse pesa brumados por no alcanzar entrar a la mejor universidad o no conseguir un buen trabajo, incluso la apariencia física puede afectar la sicología del sujeto, pues es común ver burlas a chicos con exceso de peso o con problemas de acne.

Finalmente estos chicos prefieren abandonar los estudios, el trabajo y amistades para encerrarse en su mundo, viendo TV, en la computadora jugando, leyendo historietas o construyendo figuras a escala, a la larga estos sujetos van perdiendo sus habilidades de convivencia social, manifestando agorafobia, volviéndose tímidos, inseguros y perdiendo interés por salir de casa. Los japoneses llaman a estos chicos como hikikomori, literalmente significa "el que se aleja".



LA HISTORIA

Berserk se ambienta en la época medieval donde los castillos, armas y los trajes imponentes juegan un papel principal, los ejércitos de caballeros, la fantasía y la religión se combinan perfectamente y cuyos protagonistas son mercenarios, nobles, señores de la guerra y reyes. Gatsu el niño que fue recogido al pie del cadáver de su madre ha crecido bajo la indiferencia y el maltrato de su padrastro, el líder de un pequeño ejército de mercenarios muy común en la época, quien lo culpa de la muerte prematura de su esposa y quien lo instruye a la mala, con una espada para adulto, ya que no existía una espada hecha para niños. Con el tiempo Gatsu, siendo adolescente, combate como cualquier otro mercenario en el ejército de su padrastro, con la salvedad de que usa con gran maestría una pesada espada más grande que él.

Es aquí cuando el destino le hace su primera cicatriz, después de haber cobrado su paga de soldado tras una dura campaña militar, y de haberle dado a su padrastro el dinero éste, lo vende a otro mercenario que abusa de él, pero esta acción no queda sin castigo y tras perder una pierna y de llenarse de más rencor hacia su destino el cuál cree es provocado por Gatsu, ebrio de rencor y alcohol enfrenta al pequeño Gatsu quien sin desearlo le da muerte, lo que provoca que los hombres de su padrastro lo persiguen y lo dan por muerto.

Al pasar de los años Gatsu se enrola en cualquier ejército y en cualquier guerra destacando por sus habilidades de combate y llamando la atención de quien sería su mejor amigo y a futuro su perdición: Grifinth, el enigmático líder de la cuadrilla del Halcón, un pequeño ejército de mercenarios que en poco tiempo se habían ganado una fuerte reputación de temerarios e invencibles gracias a las tácticas y el liderazgo de Grifinth y de sus Generales, Gatsu y Kiasca, y de sus leales soldados Jundeu, Ricket y Pippin.

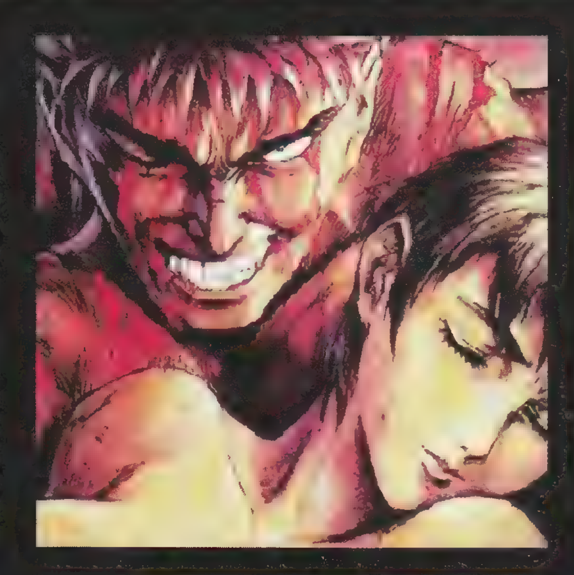
Esta reputación les lleva a pelear en la guerra que Midland ha entablado para recuperar territorio ocupado por invasores y enemigos de antaño, y es en esta guerra donde el destino del sueño de Grifith se conocerá, y marcará el destino de sus hombres y el de Gatsu.

Gatsu que con la fuerza de su odio será capaz de sobrepasar los límites del cuerpo humano para poder doblegar a demonios y enemigos increíbles, y que lo destinarán a ser la única esperanza de este mundo para evitar que la mano divina lo lleve a una oscuridad eterna de caos, dolor, sufrimiento y muerte.



EN CONCLUSIÓN

Una historia bien cuidada, que te engancha desde el primer tomo, llena de grandes y formidables peleas donde el amor, el odio y la lealtad se conjugan en un dibujo altamente detallado e impactante; como todo manga, Berserk en especial está cargado de escenas sangrientas y fuertes en cuanto a sexo se refiere, pero que ha arrasado en ventas no sólo en Japón si no también en Europa y Estados Unidos, así que si eres un lector maduro y de estómago resistente no esperes más.







ANTECEDENTES

• En 1988 Kentaro probó suerte con una historia corta que sería el prototipo del Berserk que actualmente conocemos.

• En el 2001 obtuvo el reconocimiento que merecía tras años de duro trabajo el manga se alzó con el segundo lugar en los premios Osamu Tezuca donde "Vagabond" ganó el primer sitio.

• En el 2001 se crea la serie de 25 capítulos sobre Berserk con la misma calidad de dibujo que en el manga, cabe destacar que aunque se apega al manga se tuvieron que dulcificar un poco las escenas de combate y quitar algunas escenas fuertes de sexo y sangre.

• Se edita a razón de 2 números por mes, después de pasar problemas legales con la distribuidora Otakulad, Mangaline se hace de los derechos de la serie por lo que su regularidad es nula pero esperamos que pronto se normalice.

• En México es publicado por Editorial Vid.

BERSERK

Por Claudio Rodríguez



Imagina por un momento, que en una noche tormentosa y oscura, siendo un bebé fuiste encontrado a los pies del cadáver colgante de tu madre, imagina que este grupo de mercenarios que te encontró te considera de mal augurio y a pesar de ello una piadosa mujer, esposa del líder de la cuadrilla que acababa de perder a su vástago te acogiera en su seno para que no murieras a la intemperie, pero tu vida y tu destino estaría marcado por el sufrimiento y la tragedia que te llevaría a convertirte en la única esperanza de este mundo al forjarte y ser conocido como "El Guerrero de las Sombras".

De la extraordinaria imaginación de Kentaro Miura nace "Berserk", quien en 1989 publicó el primer número de esta sensacional historia la cual consta hasta el momento de 32 tomos de impactante trazo, emoción y que con cada entrega pides más, el éxito de esta saga es tal que las reediciones de los tomos están agotados, además de que el autor tiende a tomarse sus años sabáticos de inspiración y por ello aún no ha concluido esta magna obra.



FICHA TÉCNICA

Título: Ghost Hunt
Dirección: Rei Mano
Dirección de Arte: Mie Kasai
Duración: 25 minutos
Episodios: 25

FILE #7
Personajes

Ellos son los involucrados en Ghost Hunt, exorcistas, adivinos, videntes y demás…



Taniyama Mai: Es una chica de 16 años que asiste a primer año de la escuela superior, gusta de las historias de horror, trabaja medio tiempo en la SPR, pese a llevar una relación medio conflictiva con Shibuya parece tener sentimientos "románticos" hacía él, aun cuando no lo parece Mai posee ciertos poderes psíquicos.



Kazuya Shibuya: El chico frio, egolatra Y, narcisista por lo que se gana el apodo de Naru-chan, es dueño y director de la Shibuya Psichic Research, es un año mayor que Mai, es un chico muy misterioso pues tal parece que no tiene muchos poderes a diferencia de los otros.



Koujo Lin: Es el asistente de Shibuya, pero se sabe él es ingeniero de Hong Kong, sus habilidades cada vez sorprenden más, aparentemente es el encargado de cuidar de Shibuya pero no se sabe la razón.



Houshou Takigawa: Es el Monje Budista del grupo y, el que tiene más fuerza, pues pocas son las veces en que falla, su apodo es Bou-san (Monje-san), cabe mencionar que ser monje es un "trabajo de medio tiempo" pues el buen monje pertenece al mundo de la música.



Ayako Matsuzaki: Es una sacerdotisa Shinto, parece ser un verdadero fraude, sin embargo las apariencias engañan, pues ella tiene un motivo por el cual no logran surtir efecto sus exorcismos, es hija de un medico con bastante pasta, su frase favorita es: "Estos incidentes son causados por espíritus de la tierra".



Masako Hara: Es una chica vidente bastante poderosa, es bastante reconocida en el medio paranormal, no hay quien no sepa quién es, prácticamente es una niña, viste un kimono todo el tiempo, parece estar enamorada de Shibuya, pues cada que tiene oportunidad se abalanza sobre él, además parece qué es la que tiene peor suerte.



John Brown: Es un chico de 19 años, viene de Australia, habla el japonés con el acento de Kansai por lo que es la burla del grupo, pero este chico es un exorcista católico, cuya naturaleza es bondadosa hasta decir basta, pues nunca duda en ayudar a Shibuya con sus trabajos.

FILE #4
Juguetes

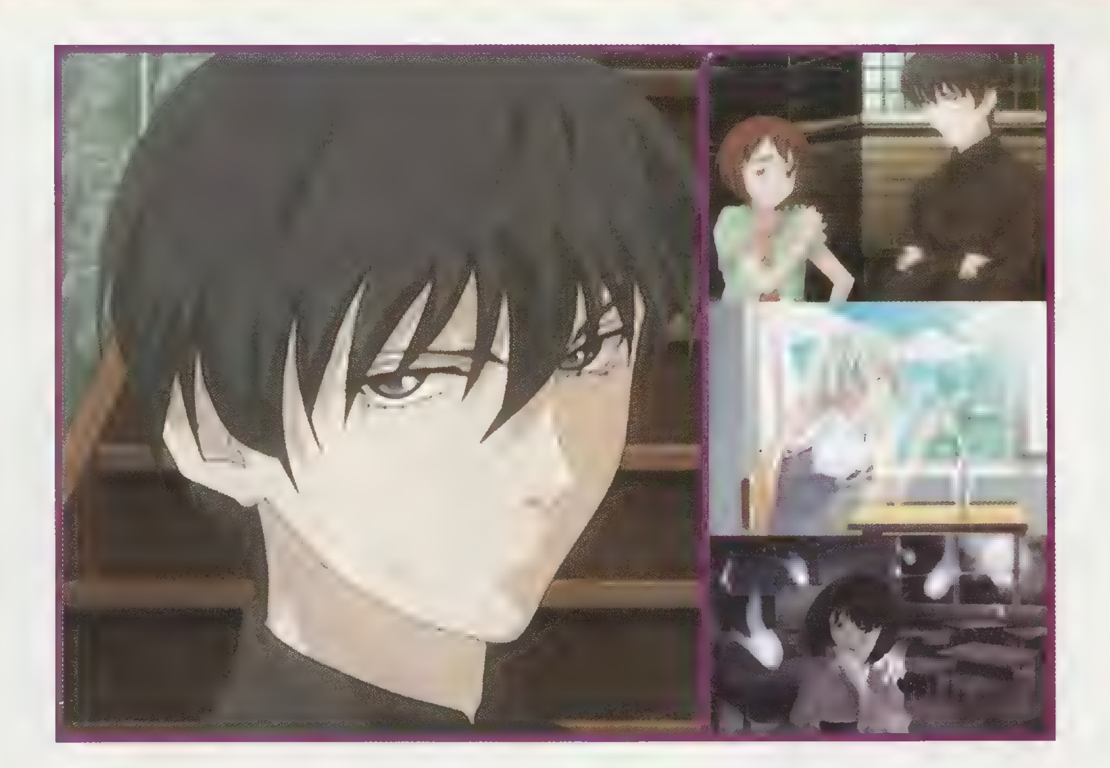
Con una llamada "misteriosa", Mai comienza a trabajar para Shibuya y la SPR medio tiempo (aparentemente preparar té para el jefe iba estipulado en el contrato...), todo va bien hasta que una mujer de nombre Noriko se presenta con un "ligero" problema.

De nueva cuenta el sospechoso es un poltergeist, el lugar de los hechos: una casa dónde habitan Noriko, su cuñada y una pequeña niña de nombre Ayami. Entre "todos" (y digo "todos" por que Shibuya está en lo suyo) comienzan a preparar la "base", que no es otra cosa que una habitación con un montón de aparatos especializados para documentar los hechos de los fenómenos sobrenaturales, quien está a cargo de tanto aparatejo es Lin. Shibuya decide mandar a llamar a la caballería: el grupo de exorcistas y, hace uso de una prueba para descartar que los fenómenos sean provocados por una persona, nada pasa, ya no tienen dudas, el culpable es el poltergeist...

Ya instalados los expertos, los eventos sobrenaturales se van haciendo más notorios, la sala está de cabeza literalmente dicho, siguen pasando cosas raras pero no hay señales de la ubicación de espíritu. Shibuya decide que es preciso un exorcismo, Matsuzaki pone manos a la obra, pero, un incendio hace de las suyas, lo que significa que el exorcismo ha fallado.

Mientras, Mai y Noriko cuidan de la pequeña, la "madre" de Ayami entra a la habitación para dar unas galletas a la niña, pero ésta reacciona muy extraña, la mujer termina yéndose fúrica, Noriko toma una galletita y Ayami se la quita mientras grita "está envenenada".

Mai y Noriko preguntan a la pequeña por qué dice eso, a lo que la nenita responde que se lo ha dicho Mimie su muñeca...



FILE #5
...Entonces

Pasado del shock que reciben al oír las palabras de la niña, Mai se toma una siestecita y, otra vez un extrañísimo sueño viene a ella y Naru está en el para hacerle una advertencia. Todos están concentrados, no pueden ignorar las palabras de la niña, así que deciden separar a la muñeca de su dueña, la temperatura comienza a bajar y en los monitores la muñeca comienza a moverse, corren hacia la habitación para sorprenderla, pero ésta misteriosamente se encuentra en la posición que había sido dejada. Un segundo exorcismo es preparado, pero ésta vez por Takigawa.

El exorcismo comienza en la habitación de Ayami, en las pantallas comienzan a aparecer espíritus, pero, ho jo jou, no es en esa habitación dónde se encuentra el sembradío de espíritus. Takigawa se dirige al nido y comienza un nuevo exorcismo. Todos observan desde la "base" al monje rodeado de entes, un espíritu más oscuro comienza a aparecer y, tal parece que quiere lastimarlo, Mai sale corriendo al rescate y, conforme a sus "habilidades" la mete hasta lo hondo...

Después de mucho indagar y varios sueños extraños, la verdad tras de Mimie la muñeca se devela, un alma en pena es liberada y la SPR se marcha de la escena, el trabajo está hecho, por ahora...

FILE #6
Misterio

La historia se vuelve más intensa conforme a los misterios y eventos que van llegando a la SPR, cada uno más siniestro y sangriento, algunos más lamentables y tristes que otros, cosas inesperadas ocurren en torno a los personajes, sus secretos son descubiertos poco a poco; aparecen nuevos compañeros y, así cada uno de estos eventos sobrenaturales es resuelto gracias a Shibuya, Mai y compañía.

Ghost Hunt goza de tener una historia tan buena que no puedes despegarte de la tele hasta que la terminas, no importa que no duermas toda la santa noche. Los personajes no te pueden caer mal por muy narcisistas que sean, además de que si te gusta el shojo ésta te va a encantar. Personalmente opino que es de las mejores series del tipo sobrenatural que he visto en un rato, pues mezcla la ficción con la realidad de modos muy atractivos. Si te laten las historias de fantasmas Ghost Hunt es la opción.

FILE #1
Historia



Ghost Hunt cuenta la historia de Mai, una chica que se ve relacionada con un misterioso chico: Shibuya, quien es director de una misteriosa empresa dedicada a la investigación de eventos paranormales. Después de su encuentro, Mai comienza a trabajar con Shibuya, ayudándole en sus investigaciones, junto al asistente de Shibuya y un grupo de exorcistas y psíquicos.

Este anime consta de 25 capítulos de 25 minutos, corrió desde octubre del 2006 hasta marzo de este año, en lo que parece ser su primera temporada, pues aún no hay confirmación de la segunda. Está basado en una serie de novelas llamada "The Akuryou Series", creada por Fuyumi Ono, un radio drama que fue hecho en el '97; posteriormente "The Akuryou Series" fue convertido por el mangaka Shiho Inada en el manga shojo que hoy conocemos (ojo aunque sea shojo la historia es muy buena) como "Ghost Hunt" y, es publicado por Kodansha desde el 2005, el manga consta de 10 tomos hasta el momento.



FILE #2
Comienzo

Taniyama Mai es una estudiante de primer año de la escuela superior, ama las historias sobrenaturales y de horror. Un día, después de una sesión nocturna de historias, en un aula de la escuela, aparece Shibuya Kazuya y con él reaparece un misterioso incidente en un edificio abandonado de la escuela, en donde han ocurrido accidentes y fenómenos extraños y, se cree todo es a causa de un poltergeist.

Gracias a sus "habilidades", Mai termina involucrada en los asuntos de la Shibuya Pichic Research (SPR), viéndose en la necesidad de suplir a Lin, el asistente del director y dueño de dicha empresa que es nada más que: Shibuya Kazuya (obviamente), Shibuya se gana el apodo de Naru-chan gracias a su narcisismo extremo.

Mai y Shibuya deben resolver el misterio de la escuela, pero no lo harán solos, pues Masako una vidente, Matsuzaki una sacerdotisa, Jhon un padre y Takigawa un monje, aparecen para ayudar a solucionar el inconveniente, pues todos y cada uno de ellos tienen un don o habilidad sobrenatural.

Así comienza la aventura de estos psíquicos y exorcistas que buscan la verdad detrás de los fenómenos sobrenaturales...

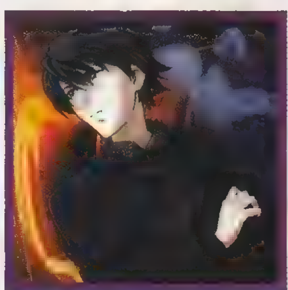
FILE #3
Espíritus y humanos

Después del primer encuentro bizarro entre Mai y Shibuya y, tras una accidentada resolución (en al cual Mai cae inconciente y tiene un sueño muy raro) el misterio del edificio abandonado es resuelto por la SPR gracias a la ayuda de Masako, Jhon, Matsuzaki y Takigawa, sin embargo, el responsable no era un poltergeist como se creía, sino una estudiante de la escuela con un alto poder psíquico. Claro está que todos entienden excepto Mai (y mi hermana)...

Shibuya explica a Mai que en ocasiones las personas con poderes mentales pueden provocar fenómenos poltergeist inconcientemente, ya sea porque buscan llamar la atención o por que de plano no pueden controlarlo, cabe mencionar que existe una extensa (extensísima) y compleja lista que divide a cada tipo de poder psíquico o mental y, que a su vez hace subdivisiones de las mismas, ya sea por las habilidades o por la fuerza y "alcance" de esa habilidad.

Sin embargo, dicha explicación no descarta que las causas de algunos de los fenómenos paranormales sean provocadas en efecto por un fantasma o espíritu...







GHOST HUNT

Por Magenta magentamilk@hotmail.com

La cama está al otro lado de la habitación, la televisión se enciende sin estar conectada, se escuchan ruiditos raros, aparecen mensajes escritos con sangre sobre las paredes y todo pasa sin que nadie esté allí.

No te preocupes, si la causa es un alma en pena o un humano con poderes psíquicos, la Shibuya Psichic Research seguramente se encarga del problemita, después de todo son los Cazadores de Fantasmas y otras cosas...



XVIII

Sólo tocando el Death Note de otro ser humano que posea su propio Death Note en el mundo humano le permite reconocer la forma y voz de otro shinigami.

Un individuo que posea los ojos de un shinigami puede ver el nombre y tiempo de vida de cualquier otro ser con sólo mirarle a la cara. Poseyendo el Death Note, un individuo gana la habilidad de matar y dejar de convertirse en víctima. De este modo, una persona con el Death Note no puede ver el tiempo de vida de alguien que posea otro Death Note, incluyéndose a sí mismo. Se considera innecesario que cualquier individuo con el Death Note pueda ver su propio tiempo de vida.

Ningún shinigami debe revelar jamás el nombre o tiempo de vida de ninguna persona que vea. Esto está pensado para evitar la confusión que podría causar este conocimiento a los seres humanos.

XIX

Es un requisito imprescindible para que un Death Note pueda ser usado en el mundo humano que su shinigami se asegure de que un ser humano de ese mundo la utilizará.

Aunque es algo que difícilmente puede suceder, un shinigami que se haya obsesionado con un humano puede morir. Si muriese, el Death Note que trajo consigo al mundo humano no perderá su poder.

XX

Para descubrir el nombre y tiempo de vida de los humanos utilizando el poder de los ojos de un shinigami, el propietario debe poder ver más de la mitad de la cara de la persona. Cuando se observa de frente, se debe ver desde el final de la cabeza hasta la nariz, no basta con mirarle sólo a los ojos. Para que el efecto funcione, no hacen falta partes fundamentales del rostro, como los citados ojos, la nariz o la boca, mientras pueda verse la cara completa. Pese a todo, no se sabe con exactitud hasta qué punto es necesario ver el rostro para poder observar efectos.

Si se cumplen las condiciones expuestas arriba, el efecto de los ojos del shinigami funciona con fotografías y vídeos, sin importar la antigüedad de éstos. Sin embargo, el efecto no se cumple para dibujos, sin importar lo realistas que sean.



XXI

Aquellos que posean los ojos del shinigami tendrán una visión superior a 3.6 en la escala humana, independientemente de su nivel de agudeza visual anterior a recibir este poder.

XXII

Los individuos que pierdan la posesión de la Death Note también perderán la memoria de todo lo relacionado con ella. Esto no quiere decir que pierdan por completo su memoria desde el día que obtuvieron la posesión hasta el momento de perderla, sino que únicamente lo harán de los acontecimientos directamente relacionados con el Death Note.

XXIII

Cualquier individuo que tenga en propiedad más de un Death Note y pierda la posesión de uno de ellos no será capaz de reconocer la voz y el aspecto del shinigami que le dio ese Death Note nunca más. El shinigami se marchará de su lado, pero toda la memoria referente a ese Death Note permanecerá en el antiguo dueño mientras mantenga la posesión de, al menos, otro Death Note.

XXIV

Un shinigami no debe estar en el mundo humano sin ninguna razón particular. Las condiciones para estar en el mundo humano son las siguientes:

I. Cuando el Death Note de un shinigami es entregado a un humano.

II. Encontrar a un humano a quien entregar el Death Note debe hacerse desde el mundo de los shinigami, pero si es dentro de 82 horas también se puede hacer en el mundo de los humanos.

III. Cuando un shinigami sigue a un humano con la intención de matarle, mientras se haga dentro de 82 horas, el shinigami puede permanecer en el mundo humano.

XXV

Un shinigami no debe entregar el Death Note a un niño menor de 6 años (basándose en el calendario humano).

El Death Note no debe ser entregado a un niño menor de 6 años, pero un Death Note que haya caído al mundo humano, y sea parte del mundo humano, puede ser usado en humanos de cualquier edad con el mismo efecto.

XXVI

Si se escribe solamente "muere por accidente" como la causa de muerte la víctima morirá por un accidente natural luego de 6 minutos y 40 segundos de escribirse.

Aunque se escriba solamente el nombre en el Death Note, si eso influencia la muerte de otras personas cuyo nombre no ha sido escrito la causa de muerte será un ataque al corazón.

XXVII

Si se escribe "muere por enfermedad" con el nombre de la enfermedad y el tiempo de muerte debe existir suficiente tiempo para que la enfermedad progrese. Si el tiempo es muy corto la víctima morirá por un ataque cardíaco 6 minutos y 40 segundos después de haberse completado lo escrito en el Death Note.

Si se escribe "muere por enfermedad" pero se escribe solo el tiempo de muerte especificado sin un nombre específico de enfermedad el humano morirá de una enfermedad que se adecúe al tiempo. Pero el Death Note solo opera dentro de 23 días (de acuerdo al calendario humano). Esto es llamado la regla de los 23 días.





DEATH NOTE

INSTRUCCIONES DE USO
PARTE II

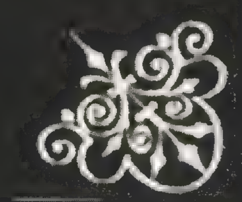
XIII
Es posible prestar a otro el Death Note sin que se pierda la propiedad sobre ella.
Aquel al que le ha sido prestada el Death Note no le seguirá el shinigami, que permanecerá en todo momento junto al propietario. Al que le ha sido prestada tampoco tendrá posibilidad de intercambiar sus ojos con los del shinigami.

XIV
Cuando el propietario del Death Note muere mientras la Death Note no está en su poder, el nuevo propietario será aquél que la tenga en posesión en ese momento.
Si el propietario del Death Note es asesinado para robársela, el ladrón se convierte automáticamente en su nuevo dueño.

XV
Cuando se escribe el mismo nombre en dos Death Note diferentes, tendrá efecto aquella en la cual se haya escrito primero, sin importar la hora de la muerte.
Si la diferencia de tiempo al escribir el nombre en dos Death Note distintas es menor a 0.06 segundos, se considera simultáneo. En ese caso, el Death Note no tendrá efecto y la víctima no morirá.

XVI
Cada shinigami debe poseer al menos un Death Note. Ese Death Note no puede ser utilizado jamás por ningún humano.
Para un shinigami, intercambiar o escribir en el Death Note de otro shinigami no es ningún problema.

XVII
Si un shinigami decide usar el Death Note para matar al asesino de un individuo al que el shinigami aprecia, la vida de ese individuo aumentará pero el shinigami morirá.
El shinigami desaparecerá pero no su Death Note. El propietario de ésta será el primer shinigami que lo toque, aunque lo normal es devolverlo al Gran Rey de los shinigami.



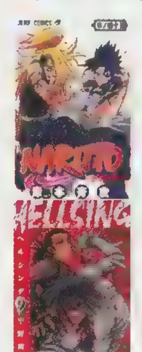
One Pound Gospel al live action



A partir de enero del próximo año, en horario nocturno NTV (Anime Nippon Television) transmitirá una nueva serie, adaptación en live action de un manga de Rumiko Takahashi (Inuyasha, Ranma 1 / 2, Maison Ikkoku, Urusei Yatsura), nos referimos a "One Pound Gospel". Esta historia narra los enfrentamientos de Kosaku Hatanaka, así como el entrenamiento para las peleas y su relación con Angela, una monja de la que se enamorará. Kazuya Kamenashi, de KAT-TUN, ha anunciado que protagonizará este dorama.

Top 10 de Manga

En el Top de Taiyosha, Naruto sigue en la posición más alta del ranking, aunque Hellsing le está pisando los talones.



01. Naruto #40 (Masashi Kishimoto)
02. Hellsing #9 (Kota Hirano)
03. Tutor Hitman Reborn! #17 (Akira Amano)
04. Eyeshield 21 #27 (Yûsuke Murata y Riichiro Inagaki)
05. Angel Heart #24 (Tsukasa Hojo)
06. Hanma Baki #10 (Keisuke Itagaki)
07. Trigun Maximum #13 (Yasuhiro Nightow)
08. Mx0 #6 (Yasuhiro Kano)
09. Harukanaru Toki no Naka de #14 (Toko Mizuno)
10. Tetsuwan Birdy #17 (Masami Yuki)

Jun Matsumoto
se introduce al género jidaigeki



Hace algunas semanas comenzó a filmarse el remake de "La Fortaleza Escondida" cuya versión original se rodó en 1958 y estuvo dirigida por el genial e incomparable Akira Kurosawa. Ahora el guión está en manos de Kazuki Nakashima, y el rodaje de la nueva película terminará este mismo año. Se planea que se exhiba en las salas de cine en mayo del año próximo.

Una de las diferencias existentes entre ambas cintas es que en la película original la figura principal es el General Rokurota, mientras que en la nueva producción el protagonista es el campesino Takezo, quien será interpretado por Jun Matsumoto miembro del grupo Arashi. Por otro lado, Masami Nagasawa será la princesa y Hiroshi Abe el General.

Meisa Kuroki encarnará a Subaru

Meisa Kuroki fue la elegida para darle vida a Subaru Miyamoto dentro de la adaptación cinematográfica del manga de Masahito Soda. La película "Subaru" será estrenada de forma simultánea en Japón y Asia en el 2009, comenzó su producción el pasado 11 de septiembre, teniendo como locaciones algunos sitios de Tokio, para después trasladarse a Shangai el 28 de octubre.

La dirección está a cargo de Hong Kong Chi-Ngai Lee y la producción estará bajo la batuta de Bill Kong, mientras que los protagonistas son: Kaori Momoi, Miku Sano, Ara y Yuta Hiraoka. Como un dato adicional, se ha dado a conocer que Kuroki, la bella protagonista de la cinta de terror "Llamada perdida 3" ha estado practicando más de 2 horas diarias de ballet desde junio de este año, se ha rumorado que esto ha sido decisión propia, ya que no desea que Momoi sea la estrella, tomando en cuenta de que esta última estudió en la escuela del Ballet Royal en Inglaterra.



Real Drive,
lo nuevo de IG y Masamune Shirow



En el número pasado de SUPER OTAKU les comentamos que la empresa IG junto con el talentoso Masamune Shirow habían dado vida a una serie de terror llamada "Ghost Hound", y ahora resulta que este mismo equipo, ávido de trabajo y éxito han anunciado el lanzamiento para abril del siguiente año el anime "Real Drive" (RD Senno Chosashitsu), serie televisiva futurista que será transmitida la cadena japonesa NTV (Nippon Television Network Corporation).

En el equipo de producción de dicha serie se encuentra Kazuhiro Furuhashi (Rurouni Kenshin, Genshiken), como director; mientras que el guión corre a cargo de Junichi Fujisaku (Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Blood+), y el diseño de personajes corresponde a Tetsuro Ueyama (Metal Guardian Faust).

Afro Samurai
tendrá una segunda temporada



Según palabras de Takashi Okazaki, Afro Samurai de los Estudios Gonzo, contará con una secuela que se transmitirá a principios del próximo año en la antes demandada cadena estadounidense Spike TV.

Además, el creador de Afro Samurai informó que en dicha producción se concluirán los cabos sueltos que quedaron pendientes durante los primeros cinco episodios, además de que se presentará un nuevo rival para Afro.

Macross F
para el próximo año



Según la revista Newtype durante el próximo año se transmitirá la secuela de Macross, además de que en diciembre de este año se emitirá un especial televisivo llamado "Frontiers of Macross", en donde se realizará una retrospectiva de la saga y se revelarán contenidos e imágenes de la nueva y apremiante producción.

La historia de Macross F (Frontier) transcurre en el año 2070 (tres decenios después de los hechos acontecidos en Macross 7 y Macross Plus), en donde conoceremos las peripecias de la 11ª Macross Frontier de la Flota de Colonización, cuya capacidad asciende a la sorprendente cifra de 11 millones de ciudadanos en su haber. La joven Ranka Lee (interpretada por Megumi Nakajima) estará en el concierto de la gran ídolo de la Galaxy Network, Sheryl Nome y allí conocerá al piloto Saotome. En la historia también conoceremos al hermano mayor de Ranka, el piloto Ozma Lee.

Última entrega del
anime de Nana en Japón



Esta noticia, a pesar de ya conocerla, puso triste a más de uno en Japón, y es que el pasado 21 de noviembre salió a la venta el último volumen de la colección Nana en DVD, éste contendrá: el episodio 47 (último), un corto con "LUCY", el ending sin texto, "NANA Premium Live" en Shibuya.



BIENVENIDOS A SUPER OTAKU

MANGA Y ANIME EN TU IDIOMA

Bienvenidos una vez más a la edición de SUPER OTAKU, en donde encontrarás diversa información relacionada al mundo del entretenimiento y estilo de vida nipón. Para empezar, tenemos las noticias más relevantes en el país del sol naciente, mismas que les dan paso a la continuación de las reglas de uso del Death Note, que como te informamos en el número anterior, serán publicadas por partes.

Después te presentamos uno de los animes que más furor está causando en Japón, nos referimos a Ghost Hunt, serie que te gustará y logrará atraparte. Posteriormente encontrarás en nuestras páginas un manga que ha impactado a muchos: Berserk, el cual se ha convertido en una publicación de culto.

Por otro lado, te damos a conocer lo que son los "Hikikomori", una situación existente entre los jóvenes y no tan jóvenes bastante preocupante, que lleva a los implicados a un aislamiento total y a una pérdida del sentido de su vida.

Y para terminar, te presentamos una leyenda, que además de ser interesante, te dejará reflexionando sobre la vida misma.

Queremos aprovechar este espacio para comunicarte que la revista OTAKU sufrirá una serie de cambios, mismos que se presentarán en los contenidos y en que deseamos establecer una mayor comunicación con ustedes los lectores, por lo que queremos invitarlos a que nos manden e-mails (ambriels@hotmail.com) comunicándonos sus propuestas de temas que les gustaría que tratáramos, o a quién o quiénes les gustaría ver en portada.

Cuídense y estamos en contacto.

Sayonara!!!

Atte.
La Redacción



¡Yo no soy!
TELE
TON
2 0 0 7 ®
7 y 8 de diciembre
El Teletón eres Tú
www.teleton.org.mx


SUPER
OTAKU
No.30 / $22.00
MANGA Y ANIME EN TU IDIOMA
HIKIKOMORI
¿El fin del otaku?
BERSERK
Las leyendas nunca mueren
GHOST HUNT
Fantasmas a la carta